

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER

MEGA REVIEW

WING COMMANDER

AMSTRAD

TASWORD



ROLE PLAYING GAMES



AMIGA

ΘΥΜΑΣΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ
ME TO DISNEY ANIMATION STUDIO

SUPER ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Μ Α Ι Ε Σ Σ Τ Ο

ΒΑΣΚΕΤ

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ
ΤΕΥΧΟΣ 34 * ΤΙΜΗ 300

**ΚΕΡΔΙΣΤΕ
3 ΦΟΡΜΕΣ
NBA**

**Ο ΠΑΟΚ
ΚΥΠΕΛΛΟΥΧΟΣ
ΕΥΡΩΠΗΣ**

**PLAY-OFFS
Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ
ΤΡΑΠΕΖΑ**

ΓΙΑΤΣΟΓΛΟΥ-ΜΠΕΝΑΤΣΕΚ-ΓΚΟΥΜΑΣ-ΠΑΤΑΒΟΥΚΑΣ-ROBERSON

DENON NOW!

Floppy Disk to Large-Capacity Optical Disk.



DENON

ΚΑΣΕΤΕΣ ■ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

ΑΠΟΚ. ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Cassette Sound A.E.

ΑΘΗΝΑ:
ΚΗΦΙΣΙΑΣ 10-12 ΜΑΡΟΥΣΙ • ΤΗΛ. 683 20 94

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:
ΜΗΤΡΟΠΟΛΕΩΣ 26 • ΤΗΛ. 283 100

COMPUTER



**RAM EXPANSION CARD
ΜΕ ΡΟΛΟΙ ΓΙΑ AMIGA 500**

ΤΙΜΗ: 20.000 ΔΡΧ



**MOUSE
ΓΙΑ AMIGA 500**

ΤΙΜΗ: 8.000 ΔΡΧ



**ΑΝΙΧΝΕΥΤΗΣ VIRUS
ΓΙΑ AMIGA 500**

ΤΙΜΗ: 14.000 ΔΡΧ



**GENLOCK
ΓΙΑ AMIGA 500**

ΤΙΜΗ: 40.000 ΔΡΧ

MARKET AE



EXTERNAL DISK DRIVE 3.5"

ΓΙΑ AMIGA 500

ΤΙΜΗ: 28.000 ΔΡΧ



EXTERNAL DISK DRIVE 3.5"

ΓΙΑ ATARI 520

ΤΙΜΗ: 28.000 ΔΡΧ



EXTERNAL DISK DRIVE 5 1/4"

ΓΙΑ AMIGA 500

ΤΙΜΗ: 35.000 ΔΡΧ



EXTERNAL DISK DRIVE 5 1/4"

ΓΙΑ ATARI 520

ΤΙΜΗ: 35.000 ΔΡΧ

Λειτουργούν

● PC-CLUB ● ATARI-CLUB

Με χιλιάδες δωρεάν προγράμματα

Σοφωμού & Μπόταση 7 – Αθήνα, Τηλ. 36.44.695 – 36.36.550

Χαϊαμαντά 34 – Χαλάνδρι, Τηλ. 68.46.158 – 68.46.810

Στέλνουμε αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα

Djoy II



**ΤΟ ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ JOYSTICK
ΜΕ ΤΗΝ ΜΕΓΑΛΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ
ΖΩΗΣ, ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ
ΤΗΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΡΙΑΣ
LANCO ELECTRONICS**

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ



ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Και μπήκαμε στον Μάιο. Αρχισε να πιάνει ζέ-
ρωδιά της θάλασσας. Ετσι λοιπόν κοιτάχτηκα
γιο μου μαγιό, αλλά ξαφνικά τι βλέπω; Μπα δεν

στη, και να μου έρχεται έντονα η μυ-
στον καθρέφτη, έβαλα το καινούρ-
το πιστεύω, "μάλλον θα χάλασε ο κα-

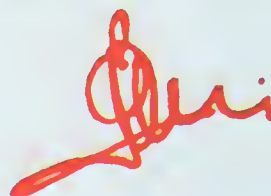
θρέφτης, σκέφτηκα" με έδειχνε λίγο πιό φουσκωμένο, απ' ότι ήμουν πριν το Πάσχα. Κάθησα και σκέφτηκα τι
μπορεί να φταίει. Αποτέλεσμα; Το δεύτερο αρνάκι που έφαγα δεν ήταν σαν το πρώτο, μικρό άσπρο και πα-
χύ της μάνας του καμάρρρ... γάλακτος ήθελα να πω, αλλά ήταν λίγο παρασιτεμένο και ζύγιζε αρκετά κιλά.
Αλλά θα μου πείτε, τι μας νοιάζει εμάς τι έφαγες εσύ το Πάσχα. Σωστά γι' αυτό ας δούμε τι έχετε να ξεκο-
καλίσετε εσείς απ το καινούργιο **USER** που κρατάτε στα χέρια σας. Και ξεκινάμε όπως πάντα με τα
Previews και τα **News**, για να μαθαίνετε που βαδίζει η τεχνολογία. Και αφού τα δείτε όλα αυτά, θα περά-
σουμε στα θέματα γιά τους: **Atari, Amiga, Commodore 64, Amstrad 6128, Archimedes και Pc.**

Αλλά σ' αυτό που θα κολλήσετε, είναι το **Mega Review: Wing Commander**. Για τα γραφικά αυτού του παι-
χνιδιού, τι να πεί κανείς, ότι πιό τέλειο μπορεί να φανταστεί κάθε κάτοχος ενός PC. Αλλά έχουμε και
Power Monger, και Loom, και Wonderland, και Ultima V, και Ninja Turtles, και Bard's Tale III,
και..και..και..και τι δεν έχει αυτό το USER. Στο εγχειρίδιο του καλού παίκτη, έχουμε τις λύσεις για το
Infestation, αλλά και για το **Batman The Moovie**.

Αμέσως μετά, οι φίλοι των Adventure θα βρούν τον δικό τους παράδεισο στο **Spell Market**, αλλά εκείνο
που θα τους εντυπωσιάσει πιο πολύ, είναι το άρθρο για τα **Role Playing Adventure**, θα μάθετε τι είναι τα
RPG GAMES, και πως μπορείτε να φτιάξετε την δική σας ομάδα. Σε όσους δεν ενδιαφέρουν (δεν το πι-
στεύω) τα **RPG GAMES**, μπορούν να δουν πως θα γίνουν Έλληνες **Walt Disney**, φτιάχνοντας τα δικά
τους κινούμενα σχέδια, εάν πάλι δεν τους ενθουσιάζει και αυτή η ιδέα τότε ας διαβάσουν την αλληλογρα-
φία (επιβάλλετε) ή ας παραγγείλουν κάτι απο το **Mail Order** ...

Και τώρα σας αφήνω, για να συνεχίσω την μάχη μου με τους απαίσιους **Kilrathi...στο WING
COMMANDER**

UMBERTO GRELLONI



USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
UMBERTO GRELLONI

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
RENATO GRELLONI
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ

LAY-OUT
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

D.T.P.-ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ
UMBERTO GRELLONI

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ
Κ.ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

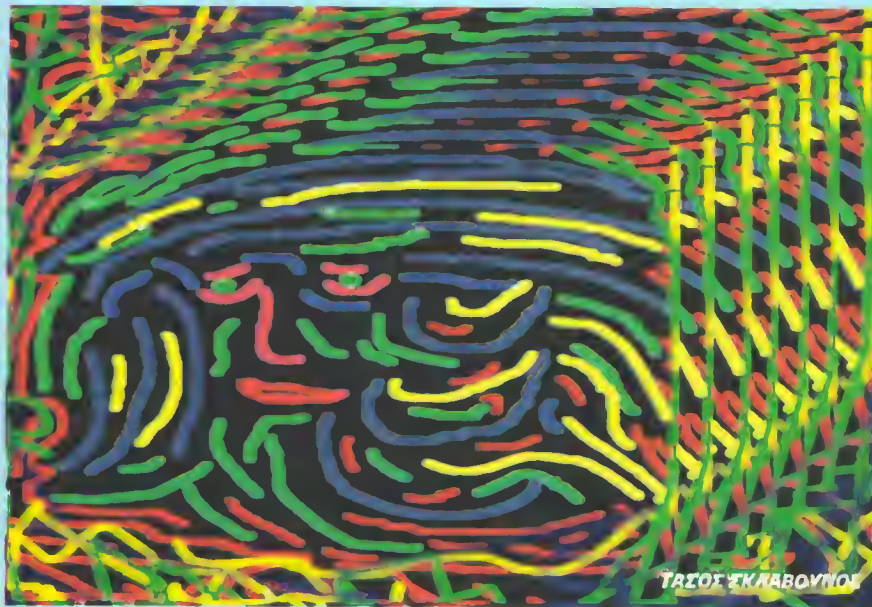
ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους, δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στην κατοχή του, και δεν επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

ΠΕΡΙΕ



7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

10 PREVIEWS

Μελοντικές κυκλοφορίες

15 POWER ON NEWS

Νεα απ' τον έξω και απ' τον μέσα κόσμο.

22 ST-ΘΕΜΑ: ST FORMULA

Η πως να κάνετε τον ST να πιάνει τα 100.

24 STAY COOL

AMIGA users, Ιταλική βοήθεια για την AMIGA.

26 COMMODORE 64: GEOS

Το δεύτερο μέρος.

28 AMSTRAD-ΘΕΜΑ: TASWORD

Το καλύτερο πρόγραμμα κειμενογράφου, για τον Amstrad 6128.

30 ARCHI-ΘΕΜΑ: ΤΕΣΤ ARCHIMEDES 540

32 PC-ΘΕΜΑ:

Βοηθητικά προγραμματάκια για το PC σας.

36 MEGA REVIEW: WING COMMANDER

Διαστημικές μάχες με τρομερά γραφικά απο την ORIGIN.

40 POWER MONGER

XOMENA

Θα το χαρακτηρίζαμε τον
απόγονο του Populus.

ADVENTURE'S PARADISE

Ενας παράδεισος για όσους
αγαπούν την περιπέτεια και
τους γρίφους.

44 WONDERLAND

46 LOOM

SIMULATION SECTION

48 THEIR FINEST HOUR

Η μάχη της Αγγλίας, τώρα στις
οθόνες σας απο την LUCAS
FILM.

REVIEWS

Πολλά πολλά παιχνίδια, με
βαθμολογίες και κριτικές από
τους συντάκτες. Δείτε και
αποφασίστε ποιό θα είναι το
επόμενο παιχνίδι που θα
αγοράσετε.

50 4D SPORTS BOXING

52 ULTIMA V

54 NINJA TURTLES

56 ONE ON ONE

58 BARDS TALE III

60 688 ATTACK SUB

61 CHUCK YAGER'S FLIGHT TRAINER

62 POPULUS DATA DISK

64 MYSTICAL

65 LORDS OF THE RINGS

SEGA GAMES

66 CASTLE OF ILLUSION ARROW
FLASH

8/16 BIT

Update σε τρία πολύ γνωστά
παιχνίδια.

68 PIRATES

69 CRAZY CARS II - THE SPY WHO



LOVED ME 007.

70 TIPS'N'TRICKS

Κόλπα για δύσκολα παιχνίδια,
αλλά για έξυπνα παιδιά ...

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ

Χρήσιμες πληροφορίες από τον
master του είδους.

74 BATMAN THE MOOVIE

76 INFESTATION

79 SPELL SHOP

Το μαγαζάκι των adventurers
που σιγά-σιγά κοντεύει να γίνει
Super-Market.

84 RPG GAMES

Τι είναι τα RPG GAMES, και τα
πρώτα βήματα για να φτιάξετε
την δική σας ομάδα.

88 DTV ΘΕΜΑ:

Φτιάξτε τα δικά σας video clip,
με το Walt Disney Animation .

90 MIDI ΘΕΜΑ: SOUNDTRACKER

Το πιο διάσημο πακέτο
δημιουργίας μουσικών
κομματιών.

92 MODEM : ΑΡΓΩΣ

Η πρώτη βάση που
δημιουργήθηκε στην Ελλάδα

96 MAIL ORDER

Πάρτε κόσμε! Όλα φτηνά και
καλά.

100 BIBΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

102 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

106 PC

Λειτουργικά συστήματα για IBM.

108 AMOS BASIC

Το δεύτερο μέρος της γλώσσας.

111 ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

USER γιατί έτσι σας αρέσει.

112 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Πολλές αγγελίες που κάποια
απ'αυτές σίγουρα σας
ενδιαφέρει.

113 ΚΟΥΠΟΝΙΑ

Κουπόνια για τις ταχυδρομικές
συνδρομές του USER και τις
δικές σας αγγελίες.

PREVIEWS



Υπάρχει κάποιος από σας που να μην έχει δει την καταπληκτική ταινία φαντασίας BACK TO THE FUTURE III. Και άπως καταλάβατε φυσικά η μεταφορά του σε computer game δεν άργησε και πολύ να φανεί.

Το παιχνίδι απεικονίζει αρκετά πιστά κάποια καμμάτια της ταινίας, πχ την σκηνή που επιστήμανας τρέχει με τα άλογα να σώσει την δασκάλα.

Ετσι καθάλα πάνω στο άλογο προσπαθείτε να περάσετε ότι εμπόδια συναντήσετε μπραστά σας.

Το παιχνίδι είναι πολύ πιά καλό από ταν πρακάταχο του back to the future II. Το παιχνίδι θα τα δούμε σύντομα σε AMIGA, κατασκευάστρια εταιρεία η Image Works..

SPACE QUEST IV

Aυτές τις μέρες, ένα νέο παιχνίδι κυκλοφόρησε στην Ελληνική αγορά, το όνομα του **SPACE QUEST IV** και αποτελεί την συνέχεια του πολύ γνωστού σε όλους μας, **SPACE QUEST III Pirates of Pestulon**.



Το παιχνίδι υποστηρίζει μόνο τις κάρτες VGA-EGA και έτσι οι φίλοι που διαθέτουν CGA ή Hercules δεν θα έχουν την δυνατότητα να το δουν (όπως όλα τα καινούργια παιχνίδια της Sierra). Τα γραφικά του παιχνιδιού, είναι πραγματικά τέλεια. Σίγουρα θα εντυπωσιαστείτε από τους

εκπληκτικούς χρωματισμούς που σε VGA Mode φτάνουν τα 256 χρώματα!!!

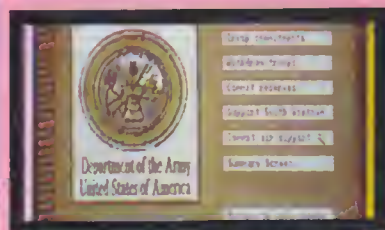
Τα εκπληκτικά γραφικά σε συνδυασμό με την την ρεαλιστική κίνηση και ατμόσφαιρα μπορούν άνετα, να σας συναρπάσουν και να σας ταξιδέψουν ευχάριστα, στον εξωτικό αλλά και μαγικό, κόσμο του **SPACE QUEST IV**.

Κάτι που σίγουρα θα πρέπει να αναφέρουμε είναι ότι, το **SPACE QUEST IV** είναι το πρώτο παιχνίδι της Sierra το οποίο χρησιμοποιεί την τεχνική του Scrolling Screen (όπως τα παιχνίδια της Lucasfilm).

Για την μουσική δεν θα χρειαστεί να πούμε πολλά πράγματα, μόνο ότι την έχει γράψει ο Bob Sle-beuberg (που προέρχεται από τους Supertramps). Αν και εσείς (όπως εγώ) θα θέλατε να πάρετε το μέρος του Roger Wilco, σε μια φανταστική διαστημική περιπέτεια δεν έχετε παρά να περιμένετε.....

NAM

1965 - 1975



O πόλεμος του διεντάμ ήταν ένα καταστροφικό πλήγμα για της Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής. Ήταν ένας πόλεμος που σημάδεψε την σύγχρονη ιστορία. Πολλά παιχνίδια, έχουν βγει, που έχουν σαν βασικό τους θέμα, τον πόλεμο αυτό. Αλλά ένα θα προστεθεί στην λίστα αυτών των παιχνιδιών. Το όνομα του 'NAM '1965-1975' και κατασκευάστρια εταιρία η DOMARK, και το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για IBM PC, AMIGA, ATARI ST, APPLE MACINTOSH. MIGHT AND MAGIC II.



ILYAD



Σ' αυτό το παιχνίδι των κλασικών shoot' em up, είσαι ο αρχηγός μιας ομάδας επαναστατών. Ο εχθρός σου είναι ο κακός Baron Arkhon, ένας άνομος τύραννος που χάρει σε μία μηχανή χρόνου, έχει επιβάλλει τον αστάλινο νόμο του σε ολο το κόσμο.

Πρώτα απ' όλα πρέπει να τρυπώσετε σε μια απο τις βάσεις του και μετά να επιβάλλετε το νόμο του δικαίου βάζοντας τα πράγματα σε μια τάξη.

Η βασική αποστολή σου:

Κάνε επίθεση στό φρούριο του Baron Arkhorn και κατέστρεψε το βασικό αντιδραστήρα...

Το ILYAD είναι ένα καλοφτιαγμένο Shoot' em up.

Εσείς πλοηγείτε ένα διαστημικό σκάφος (το σχήμα του οποίου είναι αρκετά περίεργο), και σκοπός όπως και σε κάθε παιχνίδι του είδους είναι να σκοτώσετε όσους περισσότερους εχθρούς μπορείτε.

Το παιχνίδι διαθέτει καλό gameplay, ωραία γραφικά και αρκετά στρωτή και ταυτόχρονα φυσική κίνηση.

Κατασκευάστρια εταιρεία η γνωστή σε όλους μας UBI SOFT. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σύντομα για AMIGA και ATARI ST.

RISE OF THE DRAGON



Eνα νέα παιχνίδι θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στα δεύτερα τρίμηνα του '91. Το ονομά του "RISE OF THE DRAGON" και κατασκευάστριες εταιρείες είναι η Sierra on-line και η Dynamix. Η υπόθεση του παιχνιδιού εξελίσσεται στα Las Angeles τα 2056.

Εκείνη την χρονιά ένα τρόμας απλωνόταν πάνω από την πόλη του Las Angeles. Ένα νέα ναρκωτικό έχει κάνει την εμφάνισή του λεηλατώντας τον πληθυσμό και σκορπώντας τον θάνατο.

Κάποιος θα πρέπει να ξαναβάλει τα πράγματα στην θέση τους. Και ο μόνος άντρας για αυτήν την δουλειά είναι ο ιδιωτικός ντετέκτιβ William "Blade" Hunter.

Τα γραφικά του παιχνιδιού από ότι ακούσαμε και είδαμε είναι φανταστικά, τα χρώματα στην MCGA και VGA φτάνουν τα 256!..

Το σύνολο των DATA του παιχνιδιού φτάνουν στα 8MB!..

Φίλοι των Adventure εταιριοποιείτε, το RISE OF THE DRAGON σύντομα θα κάνει την εμφάνισή του...



ELITE PLUS

HELITE των παιχνιδιών επιστρέφει. Το παιχνίδι για τα απαία μιλάμε δεν είναι άλλο από το ELITE plus, τον άξιο απόγονο του πολύ γνωστού σε όλους σας ELITE. Αλήθεια υπάρχει κανείς από εσάς που να μην έχει παίξει έστω και μία φορά ELITE. Πιστεύω πως όχι. Το ELITE είναι από τα κλασικότερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει για υπαλογιστή, πραγματικά έχει αφήσει, ιστορία. Τώρα έρχεται ο αντάξιος απογόνος του, το ELITE plus, το οποίο υπόσχεται παλλές-πολλές ώρες ευχαρίστησης. Το σενάριο του παιχνιδιού κινείται στα ίδια πλαίσια του προκατόχου του. Εσείς είστε ένας διαστημικός έμπορος που προσπαθεί να κάνει διάφορες αγοραπωλησίες μέσα στο αχανές διάστημα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι οίγουρα πολύ καλύτερα από τα γραφικά του



πρακατόχου του, μιάς και τα παιχνίδια παίζεται μόνο σε EGA, VGA και MCGA. Βελτιώσεις έχουν γίνει ακόμα στην κίνηση και στο χειρισμό του διαστημικού σκάφους. Το παιχνίδι συνοδεύεται από ένα παλυσέλιδο manual (γύρω στις 150 σελίδες), που μας δίνει αρκετές και χρήσιμες πληροφορίες και από 2 δισκέτες που περιέχουν το πρόγραμμα. Υπαμνή και έρχετε....

ANCIENT BATTLES

Mας μεταφέρει πολύ καιρό πίσω έως αιώνες. είναι ένα ιστορικά πολεμικό game. Οι αρχαίοι πόλεμοι αϊγαύρα μας ενθουσιάζουν όλους. Μπορείτε να κάνετε της εκλαγές σας μέσα από ένα χάρτη παγκόσμιων ατρατών και ιστορικών παριόδων.

Πλήθος των μαχών που μπαρούν να ελέγχονται από τον computer από φίλους σας

δίνοντας έτσι ένα πιο ρεαλιστικό τόνο. Η εκλαγή σας γίνεται μέσα από πρωτόγονους βάρβαρους, εκπαιδευμένους, Αβυσσινούς, Οπλίτες, πρώτους Ρωμαίους η αργότερα και παλαύς άλλους. Αυτές οι εκλαγές σας δείχνουν και τα τι πρέπει ο κάθε ατρατός να κάνει. Οι στρατοί χρησιμο-

ποιούν κάθε όπλα της εποχής τους ακόμα και ελέφαντες. Μεγάλα ρόλα παίζει η ατρατηγική και τακτική κίνησης των ατρατευμάτων "δυστυχώς περικοπικά κάλπα δεν περιλαμβάνει απως τον ξέραμε σήμερα".



Πάλεμας στη Μεσαπαταμία πριν χιλιάδες χρόνια. Επαχές ανδρείας παληκαριάς και μάχης σώμα με σώμα. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά και οι ατρατιώτες και ατρατοί καλαχεδιασμένοι με ευκρινή ταπία και sprites.

Ο ήχος ελπίζει η κατασκευαστική εταιρεία να σας αφήσει ικανοποιημένους όπως και τα μέγεθος της αθόνης και η κίνηση αναμένεται αρκετά ικανοποιητική. Απαλάυστε μία μάχη και δώστε την ευκαιρία στα μυαλά σας να δημιουργήσει καταστάσεις νίκης

CRYSTALS OF ARBOREA

Arborea, τα τελευταία καταφύγια νησί σε ένα πλημμυρισμένο κόσμο. Ένα κόσμο θουτηγμένο στα χάας. Είσαι η πρίγκηπας και μαζί με τους συντρόφους σου αναλαμβάνεις να θρείς τέσσερις μαγικούς κρυστάλλους και να επαναφέρεις την ειρήνη και την αρμονία.

Εξαπλισμένος με καυράγια, εξυπνάδα και τις δυνάμεις των μαγικών τεχνών, πρέπει να πολεμήσεις τον Margath, τον



κυρίαρχο του χάας και ταύς σατανικούς συμμάχους του για να σώσεις το κόσμο σου.

Οι πραγμαυμένες γραμμές που διαβάσατε είναι τα σενάρια του CRYSTALS OF ARBOREA, και καλή συνταγή για ένα ορκετά επιτυχημένο Role Playing Game.

Τα παιχνίδια CRYSTALS OF ARBOREA είναι ένα παλύ όμαρφο επεξηγημένα 3D Role-playing στρατηγικής της γνωστής γαλλικής εταιρείας Silmarils.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικό τα κάτι αλλό. Σε αρκετά υψηλά επίπεδα θρίσκει η κίνηση, η πλακή και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Με δύο λόγια τα CRYSTALS OF ARBOREA είναι ένα καλό Role Playing Adventure που σίγαυρα θα πρέπει να δείτε.

ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ THE SATANIC CHIEF EDITOR



Ενα νέο παιχνίδι από την USER GAME COMPANY θα κάνει αυτο το χρόνο την εμφάνιση του. Το όνομα του "ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ" THE SATANIC CHIEF EDITOR. Το παιχνίδι είναι ένο κλοσσικό 3D Role Playing Adventure, το οποίο σίγουρα θα γράψει ιστορία. Το σενόριο του παιχνιδιού είναι ορκετό πρωτότυπο και τουτόχρονο αρκετά ρεολιστικό. Εσείς, ένας απλός συντόκης με κόποια ειδικότητα στο Adventure Game, θα πρέπει να ονημετωπίσετε τον διαβολικό ορχισυντόκη "ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ" που σας κοτοδιώκει ποντού. Αυτό δεν είναι βέβαιο και τόσο εύκολο μιας και ο σοδιοτικός ορχισυντόκης βρίσκει πόντο κοποιο τρόπο ώστε να σας κάνει την ζωή δύσκολη. Σκοπός του ραδιούργου "ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ" είναι η συνεχής τροφοδοσία του με όρθρα, πρόγμο που εσός σας εξοντλεί οφόντοστο. Θα το κοτοφέρετε όρογε... Το γραφικά είναι εκπληκτικό, ένο μικρό ποροδείγμα η φωτογραφίο που βλέπετε. Ο ήχος του παιχνιδιού εμπλουτισμένος οπό μοστυνίες, κρουγές, ονοστενογμούς και πολλούς οκόμο ομοειδείς ήχους. Με δύο λόγια το "ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ" THE SATANIC CHIEF EDITOR είναι ένο παιχνίδι που δεν πρέπει να χόσετε...

INDIANA JONES & LOOM II



Δύο νέα παιχνίδια θα κυκλοφορίσουν μέσα στο 1991 από την LucasFilm Games. Το πρώτο είναι το INDIANA JONES II και αποτελεί την συνέχεια του αρκετά επιτυχημένου INDIANA JONES. Και η δεύτερη κατά την γνώμη μου πιά σημαντική παραγωγή το LOOM II. Καλώς να μας έρθουν...



FINAL COMMAND



Mύνημα προς πράκτορα YG 30. Red alert. Στόπ. Αναχώρησε αμέσως για IPSOS III. Η επαφή με JUNAR G2 χάθηκε. Στόπ. Τα μεγάλων απαστάσεων πρόγραμμα τηλεματαφορών απειλήθηκε. Στόπ Οδηγίες απασαλής: Ανακάλυψε τις εμπιστευτικές τράπεζες πληραφαιρών. Στόπ. Στη διάθεσή σου έχεις: τόν XZ 10 camputer, τα B138 laser και τηλεπαθητική μηχανή. Στόπ. Παλύ επικίνδυνη δουλειά. Στόπ. Η σειρά σου τώρα YG 30, καλή τύχη! Στόπ. Ολα αυτά τα μυνήματα πραέρχονται από τα καιναύργια arcade adventure της UBISOFT με το όνομα του "FINAL COMMAND". Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σίγουρα τα κάτι άλλα, στην ίδια μαίρα και η κίνηση, παυ μερικές φορές ξεπερνά κάθε όρια. Αν συνδυάσουμε τα ωραία γραφικά, την καταπληκτική κίνηση, την ωραία πλακή και την αρκετά πειστική ατμόσφαιρα, τότε σίγουρα έχουμε ένα καλό arcade adventure. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για Amiga και Atari ST..



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



Ενας καιναύργιας εξαιμαιωτής θα κυκλοφορήσει μέσα στα χρόνο από την LUCASFILM GAMES και την US GOLD. Η συνεργασία αυτή φάνηκε να θγήκε αρκετά επιτυχημένη. Τα αποτελέσματα αυτής είναι τα εκπληκτικό "SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE". Μια πρώτη γεύση από την πληθώρα αργάνων, φανταστικών γραφικών παίρνετε από

την φωτογραφία. Τα παιχνίδια σας δίνει την δυνατότητα να πάρετε μέρος σε αυτό ή στα πλευρά των Γερμανικών δυνάμεων ή στα πλευρά των Αμερικάνικων δυνάμεων. Τα παιχνίδια διαθέτει μια αρκετά σεβαστή παικιλία αεροσκαφών, μερικά από αυτά ME262, P-51 Mustang fighter, P-47 Thunderbolt Fighter και B17 flying Fortress bomber..

STRIKE EAGLE II

Η γνωστή σε όλους μας, MICROPRO-SE που πραγματικά έχει γράψει ιστορία στον χώρο των SIMULATORS GAMES, παρουσίασε και κυκλοφόρησε ένα καινούργιο simulator game, το F15 STRIKE EAGLE II. Τα αποτελέσματα από αυτή την προσπάθεια φάνηκαν αρκετά επιτυχημένα. Στο παιχνίδι πυλοτάρετε ένα υπερσύγχρονο F15, αεροσκάφος που διαθέτει επάνω του όργανα και εξοπλισμό της τελευταίας τεχνολογίας. Το αεροσκάφος είναι εξοπλισμένο με πυραύλους αέρος-αέρος, αέρος-εδάφους και ένα

πυροβόλο κανόνι 20mm. Το παιχνίδι είναι αρκετά προσεγμένο, και τα γραφικά σε VGA Mode είναι πραγματικά το κάτι άλλο.

Η ατμόσφαιρα και οι σκηνές μάχης είναι αρκετά ρεαλιστικές. Φίλοι των simulator game ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι με το F15 STRIKE EAGLE II.



ΕΝΑΣ ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΩΝ RPG'S



Κάισσα

Θησέας Λιθέριος

Σκακιστικό κέντρο

Οι φίλοι των επιτραπέζιων RPG's έχουν τώρα το δικό τους κατάστημα. Το κατάστημα Κάισσα, το οποίο έχει μια αρκετά μεγάλη ποικιλία απο χάρτες, μινιατούρες, σενάρια, βιβλία και ότι άλλο μπορεί να έχει σχέση με RPG's. Το κατάστημα ακόμη διαθέτει περιοδικά του είδους που μπορείτε να βρείτε μόνο εκεί. Φίλοι του είδους τι κάθεστε; Η διεύθυνση του καταστήματος είναι: Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, Αθήνα, Τηλ. 3606488, TELEX : 216090 PALA GR.

ΝΕΟ ΣΤΕΚΙ ΤΩΝ GAMERS

Ενα νέο κατάστημα, έκανε την παρουσία του στην Αθήνα. Το νέο κατάστημα άρχισε να λειτουργεί την Μεγάλη Πέμπτη και το όνομα αυτού " Super Shop PLAY Vision ". Το κατάστημα φιλοξενεί Computer Games, TV-Games, Sega

16 Bit, Atari 2600, Bitζ72, Game Console, Gameboy, Gamate Hand Held και άλλες πολλές εκπλήξεις που αξίζει να τις δείτε από κοντά. Εμείς ευχόμαστε καλές δουλειές. Η διεύθυνση του καταστήματος είναι: Σολωμού 34, Αθήνα, Τηλ: 3617774.

ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ VIDEO ΠΟΥ ΠΑΕΙ ΠΑΝΤΟΥ...

Πως θα σας φαινόταν η ιδέα, να μπορείτε να δείτε τηλεόραση ή Video οπουδήποτε. Και όταν λέμε οπουδήποτε, το εννοούμε για παράδειγμα στο γραφείο σας, κατά την διάρκεια κάποιου ταξιδιού ή ακόμα και στην τουαλέτα του σπιτιού σας; Πάει δηλαδή παντού!!! Αν σας εντυπωσίασε η ιδέα τότε δεν έχετε πάρα να διαβάσετε παρακάτω. Το όνομα του θαυματοουργού και μικροσκοπικού μηχανήματος που βλέπετε στην φωτογραφία είναι "LapWatch". Το LapWatch διαθέτει μια έγ-



χρωμη οθόνη LCD 5 ιντσών, επιλογή για 20 διαφορετικά κανάλια, στερεοφωνικό ήχο και ένα σύστημα VIDEO που δέχεται VHS κασέτες οποιουδήποτε φορμάτ. Το μηχάνημα είναι συμβατό με τα συστήματα PAL, NTCH, και SECAM. Κατασκευάστρια εταιρία η γνωστή σε όλους μας " HITACHI " και η τιμή του 1299.99£. Τι άλλο θα δούν τα μάτια μας!!!

6 ΣΕΛΙΔΕΣ ΣΤΟ ΛΕΠΤΟ

Ολοι σας γνωρίζετε την εταιρία "Commodore". Ένα νέο της προϊόν αναστάτωσε και πάλι την Γερμανική αγορά. Ο νέος Laser Printer LPS 2000 που έχει την δυνατότητα να τυπώνει 6 σελίδες το λεπτό!!

Προς το παρόν LPS 2000 κυκλοφορεί μόνο στην Γερμανική αγορά.



ΔΥΟ VIDEO ΣΕ ΕΝΑ



Ενα νέο προϊόν της AMSTRAD έκανε και πάλι την εμφάνισή του. Το νέο αυτό προϊόν είναι ένα διπλό VIDEO. Ναι καλά ακούσατε, μετά από τα διπλά κασσετόφωνα, τώρα κάνουν την εμφάνισή τους και τα διπλά VIDEO.

Το διπλό VIDEO έχει όλες τις δυνατότητες που έχει κάποιο απλό VIDEO συν την δυνατότητα αντιγραφής από βιντεοκασσέτα σε βιντεοκασσέτα.

Η τιμή του 190.000!!.

Για περισσότερες πληροφορίες: AMSTRAD-HELLAS, Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ. 5230742-44, 5227924-25, FAX: 5228054.

Ο ΜΙΚΡΟΣ DESKTOP PC ΥΨΗΛΗΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ

Ο PC-4386SX είναι ένας συμπαγής (250 χιλιοστά X 264 χιλιοστά X 70 χιλιοστά ύψος) προσωπικός υπαλαγιστής 386SX, που λειτούργει στα 20MHz. Με μνήμη 4MB (επεκτάσιμη στα 16MB) και Floppy drive 1.44MB, 3.5" και ένα σκληρό δίσκο 80MB στα 19ms.

Έχει επίσης σαν στάνταρ 64KB RAM Cache μνήμη για πιο γρήγορη απόδοση. Ο PC-4386SX διατίθεται με επιλογή δύο οθονών 10":

Μιας μονόχρωμης επίπεδης (flat screen) και μίας υψηλής ανάλυσης (0.26 dot pitch) VGA που χρησιμοποιεί την καθαδική λυχνία Sony Trinitron (R).

Οι τιμές στην Μ.Βρετανία θα είναι 1499.00 λίρες (470.000 δρχ) συν ΦΠΑ για τα μονόχρωμα και 1699.00 λίρες (535.000 δρχ) συν ΦΠΑ για το έγχρωμο monitor. Παρά το μικρό μέγεθός του ο 4386SX προσφέρει στον χρήστη θύρες επέκτασης των 16bit για modem, και σύνδεση σε δίκτυα ή mainframe.

Ο PC-4386SX συμπληρώνει την τρίτη γενιά Amstrad και θα είναι διαθέσιμος στην διεθνή αγορά τα δεύτερα τρίμηνο του 1991.

Ο PC-4386 είναι εφασδιασμένος με MS DOS 3.3 και Windows 3 software. Διαθέτει επίσης τα "Amstrad Manager", ένα απλό αλλά δυναμικό icon-driven πακέτα που προσφέρει άμεση πρόσβαση στις πιο χρήσιμες αλλά και συχνότερα χρησιμοποιούμενες εφαρμογές.

Επεξεργασία κειμένου, βάση δεδομένων, ημερολόγιο και ατζέντα, καθώς και on-Help menu με έξοδο στο Dos, μαζί με μια ειδική έκδοση του Microsoft excel spread-sheet είναι όλα άμεσα διαθέσιμα και πρoσπελάσιμα με γραφικά κάθε φορά μέσω του Mouse το οποίο διατίθεται σαν στάνταρ με τον PC-4386SX.

Για περισσότερες πληροφορίες: AMSTRAD-HELLAS, Παλυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ. 5230742-44, 5227924-25, FAX: 5228054.

ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΧΩΡΙΣ ΟΡΙΑ



Η πρώτη εμφάνιση στην Sega Megadrive, του γνωστού σε όλους μας, ήρωα των κόμικ Mickey Mouse's έγινε με το παιχνίδι "Castle of Illusion" (βλέπετε σε αυτό τα τεύχος στις σελ. για SEGA Review).

Η δεύτερη του εμφάνιση θα γίνει με το παιχνίδι FANTASIA που θα κυκλοφορήσει μέσα στο χρόνο.

Το παιχνίδι έχει δανειστεί τα σενάρια και τα αναμύθια από την ομώνυμη ταινία που κυκλοφόρησε πέρσι τα χειμώνα. Περιμένουμε με αγωνία να το

δαύμε..

ΕΝΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΕ ΣΧΗΜΑ ΤΡΙΓΩΝΟΥ



Τα τριγωνικά μηχανήματα της φωτογραφίας, δεν είναι άλλα παρά ένας νέος εκτυπωτής. Τα ονομάζει SMART LABEL PRINTER και κατασκευάστριά εταιρία η Sii. Ο τριγωνικός αυτός εκτυπωτής αναλαμβάνει να τυπώνει από εδώ και εμπρός όλες σας τις ετικέτες. Τα SMART LABEL PRINTER συνδεύεται από software που σας δίνει την δυνατότητα εκτύπωσης αυτοκόλλητων ετικετών και barcode.

Τα SMART LABEL PRINTER μπορεί να συνεργαστεί με Macintosh και IBM PC.

ΕΓΧΡΩΜΟΣ LAPTOP ΑΠΟ ΤΗΝ AMSTRAD



Η εγχρωμη έκδοση του δημοφιλέστατου Φορητού ALT της AMSTRAD παρουσιάστηκε στο Αννόβερο. Η λιανική τιμή πώλησής της στην Μ. Βρετανία θα είναι 3999 λίρες (1.260.000 δρχ.) συν ΦΠΑ και θα διατίθεται μέσω του διεθνούς δικτύου της AMSTRAD τα τελευταία τρίμηνα του 1991. Τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του ACL είναι η κοτοπληκτική τεχνολογία της οθόνης του. Ο ACL-386SX προσφέρει την τελευταία τεχνολογία σε οταφορτιζόμενη εγχρωμη οθόνη υγρού κρυστάλλου TFT (Thin film transistor). Όπως και στους ALT, ο ACL-386SX υποστηρίζει πλήρως την VGA έτσι ώστε τα γραφικά να φαίνονται σε υψηλή ανάλυση (640X480 pixels) καθώς επίσης και σε 256 χρώματα από μόνοι ποτέ 24.000 χρωμάτων. Ένα πρόσθετο πλεονέκτημα της τεχνολογίας της οθόνης του ACL-386SX είναι ότι τα χρώματα της οθόνης, το contrast, και τα λοιπά χαρακτηριστικά παραμένουν καθαρά ανεξαρτήτως από την ηλικία της οθόνης οπτικοκρύζονται, μια σημαντική διαφορά από την τεχνολογία LCD. Η AMSTRAD έχει προσθέσει κι άλλο πλεονέκτημα στα καινούργια μοντέλα σε σχέση με τα άλλα δημοφιλή φορητά ALT. Ο ACL-386SX τρέχει στα 20MHz με επεξεργαστή 80386SX και 1MB μνήμη. Διαθέτει επίσης σκληρή δίσκο γρήγορης προσπέλωσης των 60 MB για περισσότερη χωρητικότητα. Επίσης, ο ACL-386SX έχει μεταφερόμενες, επαναφορτιζόμενες μπαταρίες με εσωτερικό φορτιστή και ενσωματωμένα τροφοδοτικό, και φυσικά λειτουργεί και με ρεύμα σε οποιοδήποτε τάση τροφοδοσίας, που σημαίνει ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί οπουδήποτε στον κόσμο. Επίσης έχει το ίδιο σχήμα με τους ALT. Για περισσότερες πληροφορίες: AMSTRAD-HELLAS, Παλιτεχνεία 12, Αθήνα, Τηλ. 5230742-44, 5227924-25, FAX: 5228054.

ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΕ ΜΙΑ ΤΣΑΝΤΑ

Τον τελευταίο καιρό, μια νέα τάση κυκλοφορεί στην διεθνή αγορά, η τάση για μικρές αλλά ολοκληρωμένες λύσεις, έτσι μετά την εμφάνιση των LapTοp, των μικροεκτυπωτών, των τηλεοράσεων σε σχήμο ποκέτου τσιγάρων, κάνουν την εμφάνισή τους το κινητό γραφείο μεγέθους τσόντος!! Ναι καλό ακούστε, και για όσους δεν μας πιστεύουν δεν έχουν ποτέ να ρίξουν μια μπότα στη φωτογραφία. Η μικρή αλλά θαυματουργική βαλιτσούλα που ποζάρει στην φωτογραφία περιλαμβάνει έναν LapTοp, έναν ink-jet εκτυπωτή, Fax, modem και ένα κινητό τηλέφωνο. Το "Microbag" μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επεξεργασία δεδομένων, για τηλεπικοινωνίες και ό,τι άλλο μπορεί να βάλει το μυαλό σας. Ο LapTοp που περιλαμβάνει το "Microbag", είναι ο γνωστός Toshiba T1200 XE που μας έρχεται, με τον μικροεπεξεργαστή 80C286 στο 12-MHz, με 1MB μνήμη (επεκτάσιμη στο 5MB), με ένα drive 3.5" στο 1.44, έναν 20MB σκληρό δίσκο, μια οθόνη LCD με ονάλυση 640X400, ένα πληκτρολόγιο 82 πλήκτρων και το DOS 4.01. Οι διαστάσεις του T1200 XE είναι 310 X 280 X 50 χιλιοστά. Το Fax/Modem είναι το Worldport 2496 με ταχύτητα 9600 και 2400 αντίστοιχα. Ο εκτυπωτής που περιέχετε στο "MicroBag" είναι ο γνωστός σε όλους μας Kodak Diconix 150 Plus ink-jet που είναι συμβατός με τον Epson FX-80 και τον IBM proprinter. Η ταχύτητα που διαθέτει σε draft mode είναι 180 cps με ονάλυση 320 X 96 dpi. Το "MicroBag" κυκλοφορεί σε τρεις εκδόσεις την



κλоссική, την Special και την Business Line. Το σύστημα μπορεί να λειτουργήσει αυτόνομο για πάνω από τρεις ώρες. Το σύστημα κοστίζει 10.000 mark και προς το παρόν κυκλοφορεί μόνο στην Γερμανία..

Η FULGOR ΕΚΠΑΙΔΕΥΕΙ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΤΗΣ

Η FULGOR Εκπαιδεύει το προσωπικό της. Σεμινάρια επιμόρφωσης του προσωπικού της στην χρήση των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών ξεκίνησε η FULGOR A.E.B.E.

Τα σεμινάρια αρχικά περιλαμβάνουν την εκπαίδευση 46 εργαζομένων στο Πρόγραμμα FRAMEWORK III σε περιβάλλον Δικτύου.

Τα σεμινάρια ανέλαβε η μεγάλη Εταιρεία με τη διεθνή ακτινοβολία "ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ Ε.Π.Ε" IBM AUTHORIZED DEALER.

Η εκπαίδευση γίνεται στο χώρο δουλειάς σε τερματικά του Δικτύου της FULGOR.

Οι εργαζόμενοι εκπαιδεύονται από Πανεπιστημιακού επιπέδου εκπαιδευτές με μεταεκπαίδευση στη Γερμανία στο πρόγραμμα FRAMEWORK III.

Οι εκπαιδευόμενοι έχουν μοιραστεί σε γκρούπ των έξι ατόμων (2 άτομα ανά τερματικό) και θα συμπληρώσουν έκαστος 56 ώρες θεωρητικής και πρακτικής εκπαίδευσης.

Η απαιτούμενη βιβλιογραφία έχει δοθεί σε

πλήρη μετάφραση από την ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ Ε.Π.Ε., μαζί με όλα τα εκπαιδευτικά βοηθήματα και tests στους εργαζόμενους.

Η FULGOR μια πραγματικά πρωτοποριακή και Διεθνούς κύρους Εταιρεία φροντίζει για την ποιοτική αναβάθμιση του προσωπικού της, προσφέροντας στο προσωπικό της την ευκαιρία για την ομαλή ένταξή του στις απαιτήσεις της Υψηλής Τεχνολογίας των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.

Η προσφορά της ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ Ε.Π.Ε σ' αυτό το έργο είναι τεράστια και οι Έλληνες και ξένοι αρμόδιοι είναι απόλυτα ικανοποιημένοι από τα αποτελέσματα.

Είναι γεγονός ότι τέτοιες πρωτοβουλίες όπως αυτή της FULGOR, συμβάλλουν αποτελεσματικά στην βελτίωση του εργατικού δυναμικού της χώρας μας.

Το μόνο που έχουμε εμείς να πούμε, είναι συγχαρητήρια..

Data Gate

**και ο κόσμος
του**

Επεκτάσεις
Μνήμης
1-4MB

ATARI ST

Scanners

Real Time
Clock

Monitor
Switch
Box

Optical
Mouse

AT Once

PC Speed



ΑΛΥΣΟΔΕΣΤΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ...

Ναι καλά διαβάσατε. Αν θέλετε μεγαλύτερη ασφάλεια κατά της κλαπής, δεν έχετε παρά να αλυσοδέσετε τον Ηλεκτρονικό σας υπαλαγιστή. Αν έχετε παδήλατα ή κάποια μοτασσυκλέτα θα έχετε συνηθίσει την διαδικασία αυτή. Συχνά αλυσοδεύαυμε την μοτασσυκλέτα ή τα παδήλατα μας σε κάποια καλόνια ή δέντρο. Τώρα παιά μας δίνεται η δυνατότητα να αλυσοδεύαυμε και ταν πρσσωπικό μας υπαλαγιστή (για μεγαλύτερη ασφάλεια και όχι από βίτσια), όχι φυσικά σε κάποια δέντρα ή κολόνα αλλά πάνω στα γραφεία μας. Και αν δεν με πιστεύετε δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στην φωτογραφία. Σε λίγα περιμέναυμε και μεγάλες μαύρες μεταλλικές μπάλλες για να προστατεύαυμε από κλαπή ταν εκτυπωτή μας.

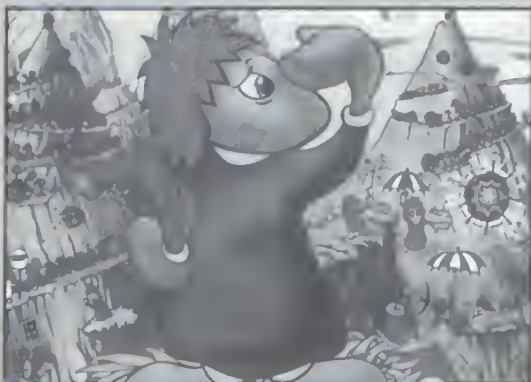
ΚΑΜΕΡΑ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ ΣΠΙΡΤΟΥ

Μια νέα κάμερα κατασκευάστηκε από τους Peter Denyer και David Renshaw στο πανεπιστήμιο του Edinburgh στην Σκωτία.

Το μέγεθος αυτής δεν ξεπερνά το κεφάλι ενός σπirtου!!!. Η ανάλυση που δίνει η κάμερα είναι 312Χ287. Η κάμερα θα βρεί εφαρμογή σε βιντεοτηλέφωνα, συστήματα ασφαλείας, ρομποτική και σε πολλούς άλλους ακόμα τομείς της ηλεκτρονικής. Τι άλλο θα δούν τα μάτια μας..



LEMMINGS II, DATA DISK



Θα γνωρίζετε βέβαια τα πρωτότυπα Lemmings και τα αμώνυμα παιχνίδι που έχει σπάσει τα ταμεία. Ακόμα δεν κυκλοφόρησε τα Lemmings II και η Psygnosis, παραγωγός εταιρία του παιχνιδιού, αποφάσισε να κυκλοφορήσει μια DATA DISK με καιναύργιες ιδιότητες για τα γλυκύτατα αυτά τρωκτικά. Ετσι λοιπόν εκτός από ορειβάτες, σκάφτες και χτίστες θα έχετε την δυνατότητα να δίνετε στα Lemmings ικανότητες καλυμδητή, αεραπλάου και χειριστή γεραναύ. Μέσα στο χρόνο τα παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για τις παιχνιδαμηχανές Super Famlicam, Megadrive, Gamebay, NES και PC Engine, ενώ η έκδοση για Cain-ar θα κάνει την εμφάνιση της γύρω στα τέλη Σεπτεμβρίου. Ακόμα μια κινηματογραφική εταιρία, έχει δείξει ενδιαφέρον, για το γύρισμα μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων με πρωταγωνιστές τα Lemmings...

ΕΓΧΡΩΜΟΣ SCANNER ΚΑΤΩ ΑΠΟ WINDOWS 3.0

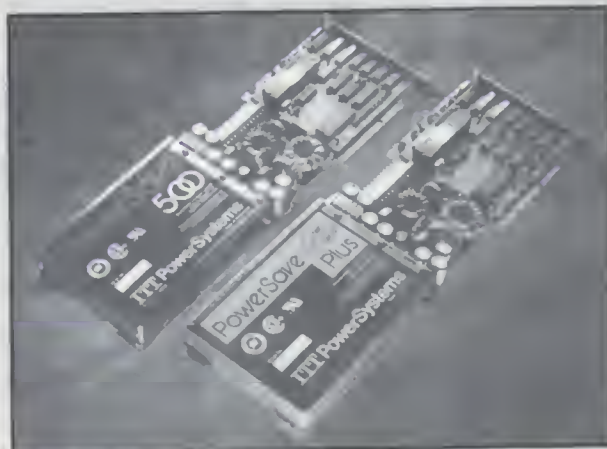
Ο συμβατός έγχρωμος scanner της φωτογραφίας ονομάζεται "DS-3000" και λειτουργεί κάτω από περιβάλλον Windows. Έχει την δυνατότητα να σκανάρει έγχρωμες εικόνες και τριδιάστατα αντικείμενα !!! Ο "DS-3000" έχει την δυνατότητα απεικόνισης 4096 χρωμάτων ή 256 αποχρώσεων του γκρι. Κατασκευάστρια εταιρία η Chinon America. Ο "DS-3000" συνοδεύεται από τον έγχρωμο μετατροπέα, το έγχρωμο πρόγραμμα σκαναρίσματος, το καλώδιο σύνδεσης και από τον AC Adaptor. Η τιμή του αρκετά φτηνή 995\$ (γύρω στις 180.000 δραχ). Για περισσότερες πληροφορίες : Chinon America, Inc., (213) 533-0274, fax (213) 533-1727.

ΤΟ PC ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ



Το μηχάνημα της φωτογραφίας είναι ένας 386SX και το όνομά του "PC10-386SX". Κατασκευάστρια εταιρία η "Cardinal Technologies". Το μηχάνημα διαθέτει έναν 386SX στα 20-MHz, μια έγχρωμη VGA οθόνη 12-ιντσών, 1MB RAM επεκτάσιμη μέχρι και στα 8MB και EMS 4.0. Πίσω από το μηχάνημα βρίσκεται 1 παράλληλη, 2 σειριακές και 1 πόρτα ποντικισιά ακόμα διαθέτει 2 ISA θύρες επέκτασης. Το μηχάνημα συνοδεύεται από DR DOS 5.0 και από ένα drive 3.5". Η τιμή του 999\$ και 1399\$ αν το μηχάνημα συνοδεύεται από έναν σκληρό δίσκο 40MB. Αν ο "PC10-386SX" σας φαίνεται αρκετά ελκυστικός, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο (800) 233-0187.

ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΡΕΥΜΑΤΟΣ ΧΩΡΙΣ ΖΗΜΙΕΣ



Ολοι σας βέβαια θα θυμάστε της απαντώντας διακοπές της ΔΕΗ τον περασμένο χρόνο. Ολο και κάποιος από εσάς θα έχασε κάποιες πολύτιμες πληροφορίες με αυτές τις ξαφνικές διακοπές. Και για αυτό το πρόβλημά σας υπάρχει μια λύση.

Η λύση δεν είναι άλλα από την νέα κάρτα της ITT "VIP PowerSave 500 plus".

Η νέα αυτή κάρτα αναλαμβάνει να σας λύσει όλα σας τα προβλήματα. Σε περίπτωση διακοπής ρεύματος, αμέσως οώνει αυτόματα στο σκληρό σας δίσκο ή σε μια διοκέτα την μέχρι τώρα κατάσταση που βρισκόταν ο υπολογιστής σας. Και δεν φτάνει μόνο αυτό, όταν επανέρθει το ρεύμα, αναλαμβάνει να επαναφέρει "αυτόματα"!! τον υπολογιστή σας, στην κατάσταση που βρισκόταν, την ώρα που το ρεύμα κόπηκε. Το VIP PowerSave 500 plus είναι για μηχανήματα 386 & 486 ενώ το VIP PowerSave 500 για μηχανήματα 286, 8088 & 8086.



FORMULA ST

**Η ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ST ΣΑΣ
ΝΑ ΠΙΑΝΕΙ ΤΑ 100 ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΠΕΙΤΕ RESET**

Aποπόν ως αρχίζουμε

με ένα κουίζ. Τι καινού

έχει ένας ST με τον Ben

Joimison; Δεν ξέρετε; Και

οι δύο μπορούν να γίνουν

πιο γρήγοροι με το

κατάλληλο accelerator!

Σε αυτό το τεύχος θα

ασχοληθούμε με τους

accelerators για τον ST

αφού ο ανταποκριτής μας

από τον Καναδά δεν

προβλέπεται να γυρίσει

πρίν το Πάσχα (το

επόμενο).

ΤΟΥ Π. ΧΟΛΟΓΚΙΤΑ

Εκινώντας θα ήθελα να κάνω μερικές αξιοσημείωτες παρατηρήσεις: 1. Σήμερα χρησιμοποιούνται κυρίως τρεις τρόποι για να αυξηθεί η ταχύτητα του υπολογιστή σας.

Ο πιο <<απλός>> τρόπος είναι να αυξηθεί η ταχύτητα που επεξεργάζεται ο επεξεργαστής τις εντολές π.χ. από 8 MHz σε 16 MHz. Έλλος τρόπος είναι να αντικατασταθεί ο επεξεργαστής όπως στη περίπτωση μας ο 68000 με 68020 ή 68030 ή 68040. Οποιος ευτυχισμένος χρήστης έχει Mega ST ή το κατάλληλο accelerator μπορεί να βάλει και μαθηματικό συνεπεξεργαστή που συμπληρώνει τον 68000 όταν πρόκειται για μαθηματικές εντολές στον κώδικα μηχανής, καθώς ο τύπος είναι γνώστης των σπουδαιότερων αριθμητικών και τριγωνομετρικών πράξεων.

Η πιο κυρίως λύση για μένα πάντως είναι μια κάρτα με Cache μνήμη που είναι και στα 16 MHz, όπως αυτές που θα παρουσιάσουμε.

2. Μερικές κάρτες παρουσίασαν ασυμβατότητα σε ορισμένα προγράμματα.

Αυτό κατά την γνώμη μας οφείλεται

στην Cache μνήμη που εκτελούσε μέρη του προγράμματος (που είναι απόλυτα συγχρονισμένα μεταξύ τους) πιο γρήγορα από άλλα.

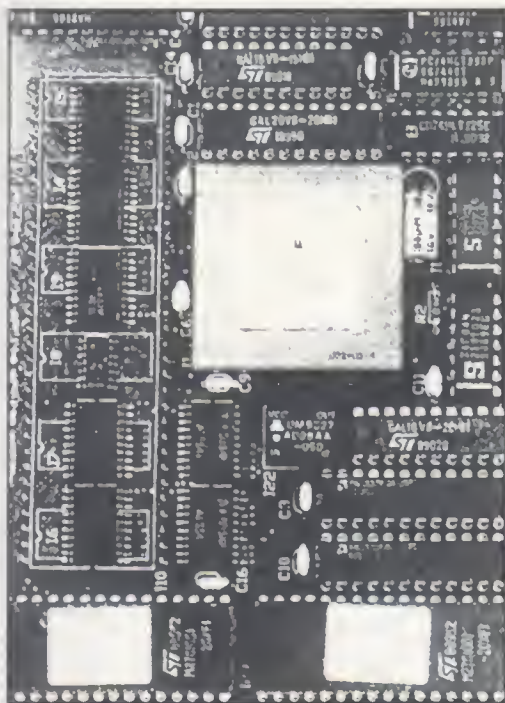
Αυτό το φαινόμενο παρουσιάστηκε σε μερικά προγράμματα που έχουν την προστασία με Dongle (ξέρετε εκείνο το μικρό cardrige στο πλάι)

3. Accelerator δεν αγοράζει κανείς γιατί θέλει να παίξει Kick off με διπλή ταχύτητα αλλά γιατί το χρειάζεται για κάποια συγκεκριμένη εφαρμογή που απαιτεί ταχύτητα για να δουλέψει αποδοτικά. Μην κάνετε λοιπόν χαρές γιατί 100.000 δρχ. δεν είναι και λίγα λεφτά για να τα επενδύσεις στο γρηγορότερο shoot em up όλων των εποχών.

READY, SET, GO

Kαι παρουσιάζουμε τον πρώτο αγωνιζόμενο. Hyper-Cache ST+ λέγεται η κάρτα της γνωστής εταιρίας proVME που βρίσκεται εδώ και μισό χρόνο στην αγορά και μάλιστα έχει βρει και αντιπρόσωπο στην Ελλάδα (Data Gate-N. Ερυθραία). Η κάρτα αντικαθιστά τον 68000 με έναν (τι άλλο) 68000 στα 16 MHz. Φυσικά το σύστη-

	Turbo 16 V2.0	HyperCache ST+	Atari ST
CPU mem	164%	164%	100%
CPU reg	204%	204%	100%
CPU div	203%	203%	100%
CPU shift	207%	207%	100%
TOS text	157%	157%	100%
TOS string	154%	161%	100%
TOS scroll	114%	114%	100%
GEM dialog	165%	167%	100%
Turbo C	69 sec	69 sec	108 sec



να απενεργοποιείται η Cache μνήμη ο ST σας όμως θα συνεχίζει ακάθεκτα στα 16 MHz. Ένα άλλο θετικό σημείο είναι ότι χάρη στις διαστάσεις του χωράει σχεδόν σε όλα μοντέλα του ST. Φυσικά ο ανιπρόσωπος παρέχει πλήρες υποστήριξη σε όλα θέματα που μπορεί να προκύψουν.

THE NEXT, GO!

Ο Turbo 16 V2.0 είναι ο κοντούλης της παρέας παρόλα αυτά όμως ο κοντός δαγκώνει! 32 KByte Cache μνήμη και 16 MHz κάνουν την κάρτα πραγματικά τούρμπο. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι κάρτα δεν παράγει <<γνήσια 16 MHz>> και έτσι πρέπει να γίνει σύνδεση στο Video-Shifter στο pin 39 και πάει λέ-

μα υποστηρίζεται και από Cache μνήμη 16 KByte και μια δισκέτα με πολλά Utilities. Αν συνδεθεί η κάρτα με το τσιπάκι του ήχου τότε υπάρχει η δυνατότητα (μέσω ενός accesory)

γοντας... Τα θετικά σημεία είναι ότι υποστηρίζει το λειτουργικό σύστημα με τα EPROM που του προσθέτουν άλλα 10% σε ταχύτητα. Φυσικά υπάρχει και

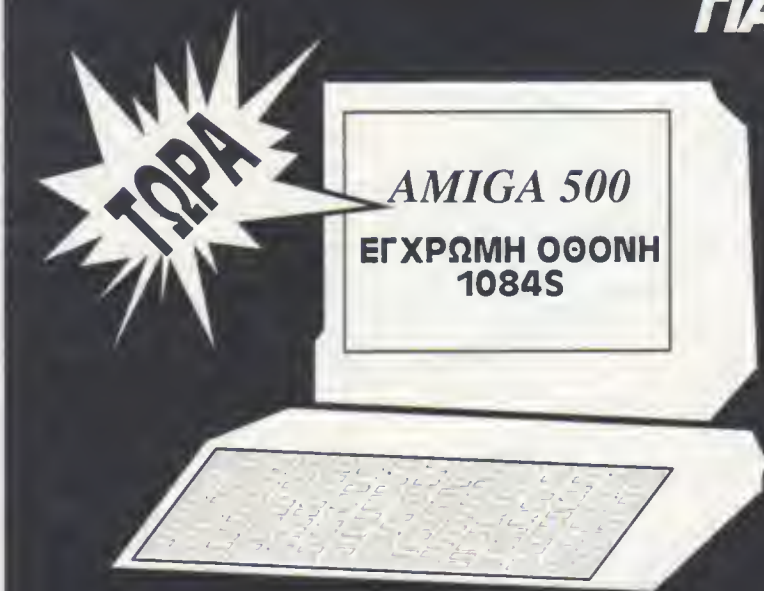
CACHE ΜΝΗΜΗ

Cache μνήμη με λίγα λόγια είναι μνήμη για την οποία ο βασικός επεξεργαστής χρειάζεται πολύ μικρό χρόνο προσπέλασης. Εκεί αποθηκεύονται πληροφορίες και εντολές που χρησιμοποιούνται πιο συχνά. Στην πράξη έχει ελάχιστη διαφορά αν είναι 32 ή 16 Kbyte.

εδώ τρόπος να απενεργοποιείται η μνήμη Cache και συγχρόνως να τον κάνετε να δουλεύει στα ανθρώπινα (ιδίως για Games) 8 MHz. Τώρα για ανιπροσωπία, υποστήριξη ακόμα δεν έχει φτάσει τίποτα στα Userικά αυτά μας. Οποιος ψάχνει βρίσκει, καλή τύχη. Αρκετά όμως για αυτό το τεύχος, στο επόμενο τεύχος, μια και έχετε μπει πια στο νόημα θα σας παρουσιάσουμε περισσότερα accelerators. Ηρθε η ώρα να ρίξουμε μια ματιά στα ψυχρά νούμερα στην προηγούμενη σελίδα.

ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ!!!

- 2ο DISK DRIVE 3½
 - ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ 512K 1M / 2M ΜΕ Ή ΧΩΡΙΣ ΡΟΛΟΪ ΚΑΙ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ
 - ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ ΗΧΕΙΑ
 - ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 20MB, 40MB
 - AMIGA PC-AT EMULATOR
 - JOYSTICS, ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΟΝΗΣ, ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, ΚΑΛΥΜΑΤΑ
- ΚΑΙ
ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



micro STORE computers

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24, ΠΛΑΤΕΙΑ Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ, ΤΗΛ. 9350672

STAY COOL

AMIGA USER

TOY R. GRELLONI



Γεια σας Amigάδες όλης της Ελλάδας. Πως τα περάσατε το Πάσχα; Ελπίζω καλά, όπως και οι Amiga σας, που ξεκουραστήκαν και λίγο! (Αυτό το Kick Off, αμάν πιά!!). Περνάμε κατευθείαν στις απορίες σας, αφού δεν έχουμε και πολύ χρόνο αλλά και χώρο.

Παλλάι οπα σας, μου ζήτησαν την λειτουργία του Seka Assembler, τι είναι παυ χρησιμεύει, τις ενταλές του κ.τ.λ. Γι αυτά τα σημερινά μιά μας θέμο είναι ο Seka (και άχι μάνα) Assembler. Τι είναι λαιπάν ο Assembler; Παλύ οπλά με ένο παράδειγμα. Εχετε μιο φίλη Αγγλίδο (Ωπο!! Να τα μας!!), που κάνει μια κατοπληκτική συνταγή για κέικ.

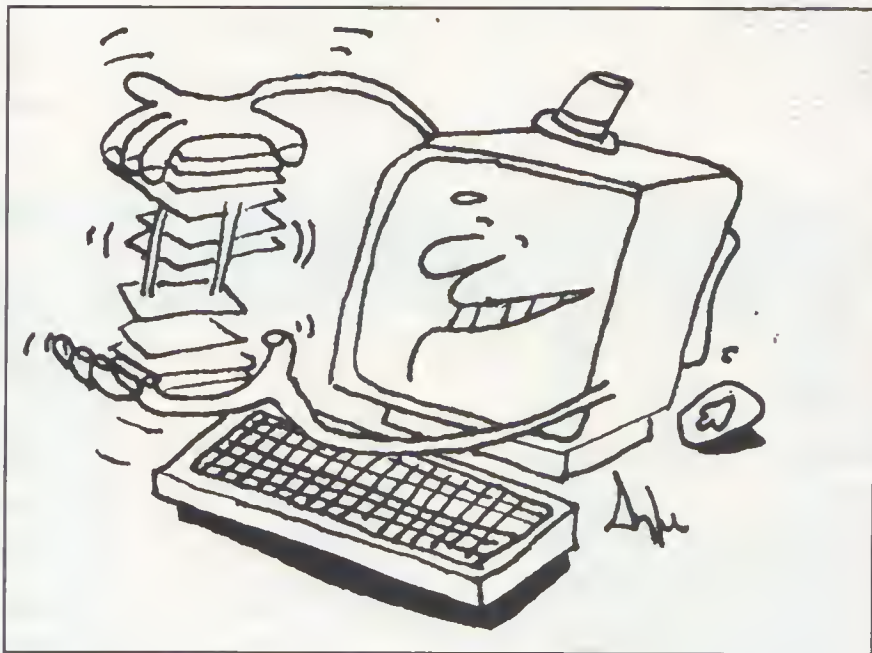
Η μητέρα σας την θέλει την συνταγή αλλά δεν ξέρει Αγγλικά. Τι κάνετε λοιπόν; Σας στέλνει την συντογή η Αγγλίδο φίλη σας, την μεταφράζετε εσείς οπα Αγγλικά στα Ελληνικά και τέλος η μητέρα σας διοβάζει την μετάφραση και φτιάχνει τα κέικ (Νο καλέσετε και μένο!). Κατά τα παράδειγμο ο (επεξεργα-

ASSEM, AssemPra κ.τ.λ. Ο Seka, έχει και έναν απλά text editor, γιο την γροφή των προγραμμάτων σας, καθώς και ενσωματωμένο Debugger (Σος βοηθάει νο ενταπίζετε το λάθη του κώδικά σας) κάνοντας την δουλειά πιά οπλή. Οι ορχικές του εντολές είναι:

Για να διοβάσει κάπαιο πράγρομμά σας (σε μαρφή κειμένου) οπο τη δισκέτο. (Αφάυ ποτήσετε r θα σας εμφοινιστεί το: `FILENAME>` για να εισάγετε τα άναμα του προγράμματος).

Wγιο την απαθήκευση του προγράμματος παυ φτιάξτε. (Κοι εδώ σας ζητάει με τον ίδια πιά πάνω τράπο, το όναμα παυ θο τα απαθηκεύσει).

ESCΤο πλήκτρο Escape, χρησιμεύει για να μεταφέρεστε



στής) 68000, τις ενταλές που γράφετε εσείς με γράμματα δεν τις κοιτολοβαίνει.

Ετσι εσείς προγραμματίζετε σε ένον συμβαλικό κώδικα (Assembly) παυ αποτελείται οπα γράμματα και οριθμαύς και ο Assembler, φραντίζει νο μετοφράζει των κώδικο σας σε οριθμούς (δυοδική μορφή). Κοι εδώ λοιπάν, έρχεται ο Seka Assembler που θα σας βοηθήσει νο γράψετε το πράγρομμα παυ θέλετε σε Assembly. Εκτός οπα τα Seka Asm. υπάρχουν και άλλοι Assemblers άπως:

οπο τον Line Editor σταν Screen Editor. Στον Line Editor γράφετε τα πράγρομμά σας, ενώ σταν Screen Editor δίνετε τις αρχικές σας ενταλές (π.χ. r, w κ.τ.λ.). Οι εντολές παυ ακολουθούγ είναι γιο τον Line Editor:

t(αριθμός): Τοπαθετεί τον κέρσαρο στον οριθμά γρομής που του έχετε δώσει.

b: Τοποθετεί ταν κέρσαρο στην τελευτοία γραμμή που έχετε γράψει.

u: Πηγαίνει επάνω μίο γραμμή (Καλά ε, συμφωνήτε).

d: Πηγαίνει κάτω μία γραμμή (σε αυτές εάν βάλετε και αριθμό σας πηγαίνει τάσες γραμμές, άσες του είπατε).

z: Σβήνει την γραμμή που είσααστε (κι' αυτό καλά).

ftext: Ψάχνει για τα αυγκεκριμένα κείμενα που είναι στan κέροαρά.

i: Ξεκινάτε για την εισαγωγή κειμένου (αυτό ακόμα καλύτερα)

p: και ρ (αριθμό): Εκτυπώνει την ουγκεκριμένη γραμμή η τις γραμμές που του έχετε πεί με ταν αριθμό. Τώρα αι υπάλαιπες ενταλές που δίνανται ατον Screen Editor είναι:

v: Για να βλέπετε τα περιεχόμενα της διοκέτας σας.

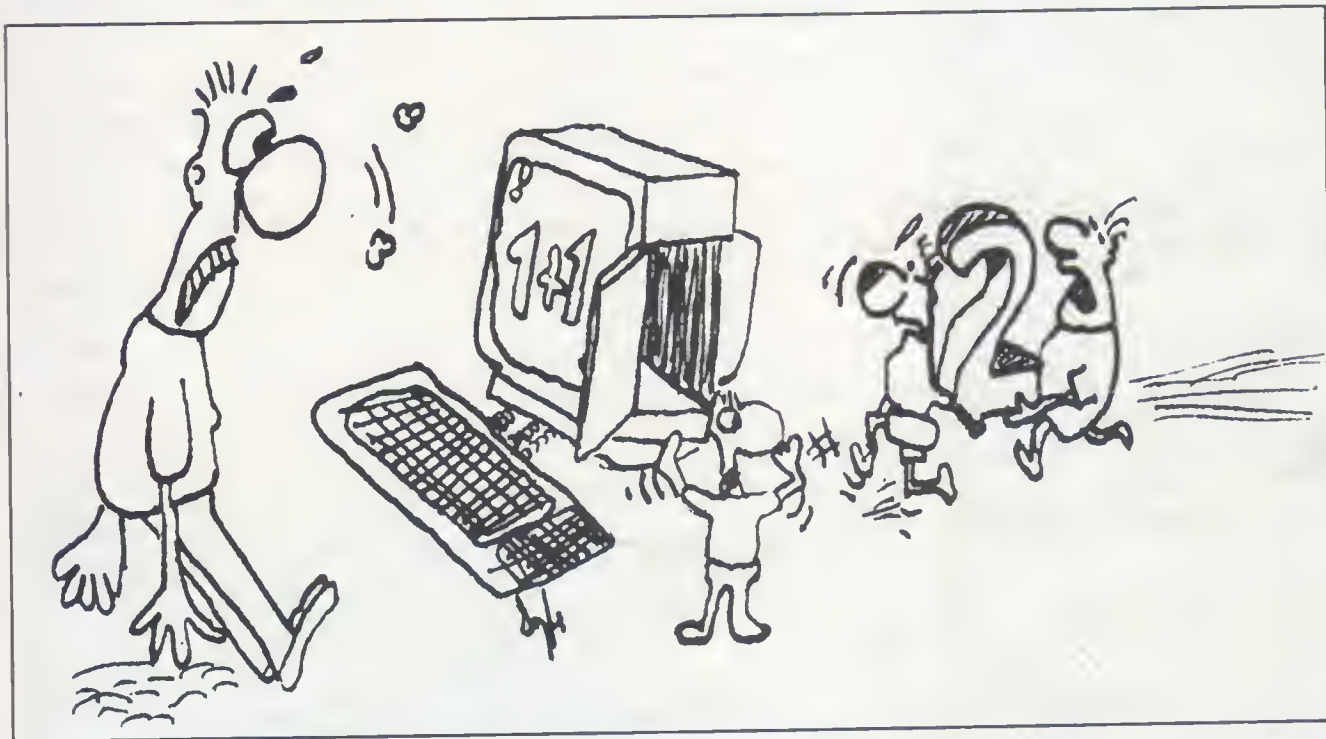
ri: Φαρτώνει στην μνήμη κάποια φάκελο, και σας ζητάει απο πιά θέση

Assembler.

Με την ενταλή αυτή θα σας ζητηθεί η αρχή του προγράμματός σας. Εσείς μπαρείτε να δείτε σε πιά θέση μνήμης είναι η αρχή του απλά, αφού τα έχετε μεταφράσει με την εντολή a (και δεν βγάζει κανένα λάθος), τότε δίνεται η και σας δίνει πόση μνήμη καταλαμβάνει το πρόγραμμά σας και που είναι αποθηκευμένο. Καλαύς πειρατισμαύς λαιπόν και τώρα πάμε στο επόμενο θέμα μας που είναι τα Ελληνικά μέσα απο Basic.

Γενικά τα Ελληνικά, είναι ενα σημείο που α καθένας, έχει εμφανίσει την δική του άπαψη, με απατέλεσμα να υπάρχουν Ελληνικά ανεκτά και Ελληνικά για πέταμα. Εαν έχετε Ελληνικά που δουλεύουν και στο Workbench (αυτά που έβγαζε η MEMOX (ξέρετε με diskdoctor

ληνικούς χαρακτήρες και βέβαια με την βαήθεια του FED (Font Editor), θα φτιάξετε ή θα διαμορφώσετε κάποιους χαρακτήρες σε ελληνικούς. Εγώ δεν θα σας δώσω ραυτίνα μια που η Commodore με ακέφτηκε και για να μην καυράζαμαι σας έχει δώσει αυτή τη ρουτίνα. Αυτή λαιπόν βρίσκετε στην διοκέτα EXTRAS που έχετε πάρει, μέσα στο subdirectory "BasicDemos", και λέγεται Libs2. Αυτά τι κάνει: απλά φαρτώνει και χρησιμοποιαίει χαρακτήρες που βρίσκονται αποθηκευμένοι σε διακέτα και στα subdirectory "Fonts". Ετοι εσείς θα αλλάξετε τα ανόματα των fonts (όπου υπάρχουν μέσα στα listing) και θα βάλετε το δικά σας όνομα που αποθηκεύσατε τους Ελληνικούς χαρακτήρες. Μετά αφαιρέστε το επιπλέον πρόγραμμα που δίνει τα ατύλ των γραμμάτων



μνήμης θα είναι η αρχή και πού το τέλας.

a: Αφού έχετε φορτώσει κάποια πρόγραμμα ή τα έχετε γράψει ατον Line Editor με την εντολή αυτή το μεταφράζετε και τρέχει. Αυτή η εντολή έχει και κάποιες παραμέτρους όπως:

v: Για να βλέπετε την μετάφραση στην αθόνη

p: Για να εκτυπώνει τα λάθη κατά την μετάφραση.

h: Σταματάει την μετάφραση σε κάθε νέα σελίδα και περιμένει με τα πάτημα κάποιου πλήκτρου να συνεχίσει.

Με την ενταλή g τρέχεις κάποια πρόγραμμα που βρίσκεται στη μνήμη, αφού πρώτα έχει μεταφραστεί απο τον

αλλάζουμε τα ανόματα και φτιάξαμε πρόγραμμα, άχι παίζουμε!!) λένε ότι δουλεύουν παντού.

Η αλήθεια βέβαια είναι άλλη, γιατί σε παλλά προγράμματα τα διάφρα φ, ψ, ε και άλλα γράμματα που δεν θυμάμαι τώρα ΔΕΝ δουλεύουν) τότε μπορείτε να έχετε και μέσα στην Basic (εδώ μέσα πάντως δουλεύουν). Ομως τα πρόβλημα είναι, ότι θα πρέπει να δίνετε και τα Ελληνικά μαζί με το πρόγραμμά σας. Για αυτό καλύτερα, να φτιάξετε Ελληνικά μέσα απο την Basic. Βέβαια εδώ πιά δεν φτιάχνονται αι χαρακτήρες με οειρές απο data όπως κάναμε ατον CBM64, αλλά εδώ χρειάζεστε πρώτα μιά ρουτίνα που θα φαρτώνει τους Ελ-

(αφού δεν σας ενδιαφέρουν αυτά), και κατόπιν αρχίστε να γράφετε τα πρόγραμμα σας, που θα χρησιμοποιεί τους Ελληνικούς χαρακτήρες. Βέβαια να θυμάστε 'ταν δίνετε το πρόγραμμα με τους Ελληνικούς χαρακτήρες θα πρέπει μαζί να δίνετε και τα ελληνικά που φτιάξατε αλλά και τα libs που έχουν μετατραπεί σε bmaps και υπάρχουν μέσα στα BasicDemos. Αυτες οι βιβλιοθήκες είναι απαραίτητες για να χειριστούν τα fonts (και όχι μόνο.). Αυτά λαιπόν και σε αυτό το τεύχος, ατα επόμενο θα σας έχω διάφορες αναφορές σε utilities που πρέπει να έχει στην συλλογή του κάθε σοβαρός χρήστης της Amiga. Μέχρι τα επόμενο τεύχος...Stay Cool

ΤΟΥ Γ. ΑΒΔΟΥΛΑ

PART II

Σ

υνεχίζουμε το
αφιέρωμα στο GEOS,

αφού πρώτα
ξεκαθαρίσουμε ορισμένες
απορίες που υπήρξαν
στο πρώτο μέρος του
GEOS. Πρέπει να σας
υπενθυμίσουμε ότι η
έκδοση του GEOS που
είχαμε αναφέρει ήταν η
καινούργια έκδοση και
όχι η παλιά που είχαν οι
περισσότεροι εδώ και
πολύ καιρό. Γι' αυτό
υπάρχουν ορισμένες
ομοιότητες αλλά το
πρόγραμμα είναι
διαφορετικό σε πολλά
σημεία, όπως στην
ταχύτητα φαρτώματος
και στις περισσότερες
λειτουργίες. Αυτό για να
αποφευχθούν τα
μπερδέματα άλλες
φορές. Και τώρα
αρχίζουμε την
παρουσίαση του δεύτερου
μέρους του GEOS
V1.2!!!!

GEOS V1.2

Συνεχίζουμε στην εισαγωγι-
κή οθόνη με ένα ακόμα
menu, το BackUp το οποίο
μας βοηθάει να κάνουμε αντί-
γραφο σε ένα ή περισσότερα files
ή και σε ολόκληρη την δισκέτα.
Ακόμα μας βοηθάει να κάνουμε
format σε μία δισκέτα ώστε να
την χρησιμοποιήσουμε για κά-
ποια άλλη εγγραφή από την
BASIC. Θα σας πρότεινα χωρίς
επιφύλαξη πριν κάνετε οποιαδή-
ποτε λειτουργία με τα files του
GEOS, και θέλετε να σώσετε μέ-
σα στην ίδια δισκέτα θα ήταν πο-
λύ καλύτερα να έχετε κάνει ένα
BackUp για τυχόν άσχημα απρόο-
πτα!!! Συνεχίζουμε με τα menus

που βρίσκονται στο πάνω μέρος
της οθόνης και θυμίζουν πολύ
AMIGA!!! Το πρώτο λέγεται
GEOS και περιέχει τις βασικές
επιλογές του προγράμματος.
Αυτές είναι οι εξής: GEOS
INfOrmation, η οποία αναφέρεται
στο που, πότε και από ποιού
φτιάχτηκε το GEOS, το DeskTop
Info το οποίο μας δίνει πληρο-
φορίες για τα menus του προ-
γράμματος, η Printers, με την
οποία μπορούμε να επέμβουμε σε
ένα ειδικό directory και να δούμε
ποια είδη εκτυπωτών μπορούμε
να χρησιμοποιήσουμε και ποιοι
από αυτούς είναι διαθέσιμοι.
Η επόμενη εντολή είναι η Select



Input Device, που μας μεταφέρει σε ένα άλλο menu από το οποίο μπορούμε να διαλέξουμε το χειριστήριο που θα χρησιμοποιήσουμε στο πρόγραμμα (joystick, mouse, e.t.c). Ακριβώς από κάτω υπάρχει η επιλογή που μας δίνει το δικαίωμα να επεμβούμε στα Preferences του προγράμματος. Αφού την επιλέξουμε βγαίνουμε σε ένα menu που κάνει τις εξής λειτουργίες: Μπορείς να αλλάξεις το σχήμα του κέρσσορα και το χρώμα του καθώς και την ημερομηνία και την ώρα του προγράμματος. Όλα αυτά μπορείς φυσικά να τα σώσεις και να υπάρχουν μέχρι την επόμενη φορά που θα τα αλλάξεις!!! Όπως και σε όλα τα menu με Preferences έτσι και σε αυτό μπορείς να αλλάξεις τα χρώματα του border, του paper, του κέρσσορα και γενικά σε ότι υπάρχει στην οθόνη. Οι δύο επόμενες επιλογές αναφέρονται στην επεξεργασία φωτογραφιών και κειμένου. Η επεξεργασία της φωτογραφίας είναι κάπως δύσκολη (μιας και χρειάζεται έτοιμη εικόνα), ενώ η επεξεργασία κειμένου είναι ένας αρκετά καλός editor. Το επόμενο είναι το menu, file έχει τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος οι οποίες είναι: Open, Duplicate, Rename, Info και Print. Μία πρωτοτυπία που υπάρχει σε πολύ λίγα προγράμματα βρίσκεται στο επόμενο menu, που ονομάζεται View. Αυτό το menu μας βοηθάει να ελέγξουμε τα files της δισκέτας μας με πολλούς τρόπους. Μπορεί να μας δείξει όλα τα files κατά αλφαβητική σειρά, κατά σειρά μεγέθους, κατά σειρά προτεραιότητας κατασκευής (ημερομηνία), και κατά είδος του κάθε file (Fonts, Printers, Input Driver e.t.c). Αυτό πιστεύω είναι πολύ καλό γιατί μπορούμε να δούμε πολύ εύκολα το μέγεθος των αρχείων καθώς και τον άδειο χώρο στην δισκέτα. Το επόμενο menu έχει και αυτό κάποιες πολύ σημαντικές εντολές όπως: Open, Close, Rename, Copy, Add Drive, Validate και Format. Αυτές τις εντολές τις χρησιμοποιείς όταν θελήσεις να δουλέψεις με έτοιμα θέματα που βρίσκονται μέσα στην δισκέτα ή να ετοιμάσεις κάποια δισκέτα για εγγραφή. Ερχόμαστε τώρα στο τελευταίο menu, που εδώ υπάρχει η μεγάλη διαφορά του GEOS από τα άλλα προγράμματα. Το menu αυτό περιέχει τρεις επιλογές. Η πρώτη είναι να μεταβούμε στην BASIC, για προγραμματισμό κάποιου προγράμματος. Η δεύτερη επιλογή είναι να γίνει RESET στον υπολογιστή και να φορτώσουμε κάποιο άλλο πρόγραμμα. Η τελευταία επιλογή είναι η Q-LINK που δίνει στο πρόγραμμα την ιδιαιτερότητα να μπορεί να συνδέεται με MODEM!!! Ναι καλά διαβάσατε να συνδεθεί με MODEM. Μπορεί να είναι και το μόνο πρόγραμμα που μπορεί αλλά είναι και αυτό μία κατάκτηση για τον 8μπιτο C-64. Και για απόδειξη όταν διαλέξετε την επιλογή αυτή θα δείτε ένα demo από ένα παιχνίδι του C-64 OnLine, και δεν είναι και άσχημο!! Εδώ εφτασε στο τέλος η παρουσίαση του GEOS V1.2, και πιστεύω να με συγχωρέσετε αν σας κούρασα, αλλά θέλω να πιστώσω ότι σίγουρα η παρουσίασή μου θα κάνει αυτούς που μέχρι τώρα δεν είχαν ασχοληθεί με το GEOS, να αρχίσουν να ασχολούνται τώρα. Γιατί όπως είδατε αξίζει τον κόπο.

EASYTECH²



**ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ
& ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ**

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗ ΝΙΚΑΙΑ

Π. ΡΑΛΛΗ 170 (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΡΑΤΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ)
ΕΝΑ ΝΕΟ ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΤΗΣ EASYTECH
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΠΕΛΑΤΩΝ ΜΑΣ
ΚΑΙ ΣΤΑ ΝΟΤΙΟΔΥΤΙΚΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ.
ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΑΥΤΗ
ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ
ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ
ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΚΑΙ ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ	ΔΟΣΕΙΣ
AMIGA 500	40.000	6 X 15.500
ATARI 520 STFM	35.000	5 X 14.000
ATARI 520 STE	40.000	6 X 13.500
ATARI 1040 STE	55.000	6 X 16.000
VDR PC XT- 12 VGA	60.000	6 X 15.000
VDR 286-12 VGA	100.000	6 X 20.000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ	ΔΟΣΕΙΣ
AMIGA 500	30.000	6 X 13.000
ATARI 520	30.000	5 X 11.000
ATARI 1040	30.000	6 X 13.500
PC ΔΙΑΦΟΡΑ	35.000	5 X 14.500
AMSTRAD 6128 GR	45.000	
AMSTRAD 6128 COLOR	75.000	
COMMODORE 64	20.000	

Π. ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΗΛ. 4965511

ΤΟΥ Π. ΜΑΓΓΛΗ



εν είναι ακριβώς

απόλαυση το να

πληκτρολογείτε

κείμενα αλλά για να

πούμε την αλήθεια

είναι πολύ καλύτερο

από το να το γράφετε

με το χέρι και πολύ

πιο γρήγορο. Ποιός;

είπα ότι δεν μπορείτε

να κάνετε αυτή τη

δουλειά με τον πιστό

σας οκτάμητρο;

TASWORD

WORLD PROCESSING

ME ΤΟΝ AMSTRAD

Οπως είχαμε υποσχεθεί είναι ώρα να παρουσιάσουμε το καλύτερο ίσως πρόγραμμα (μιλάμε για επαγγελματικό πρόγραμμα) που έχει εμφανιστεί ποτέ στους CPC.

Πρόκειται για το καταπληκτικό Tasword που είναι παράλληλα και ένα από τα ελάχιστα που μπορείτε να αποκτήσετε original. Ας δούμε τις δυνατότητές του μία προς μία. Κατ'αρχήν το πρόγραμμα μπορεί να γράψει κείμενα

μόνον στα Αγγλικά, αλλά αν ενδιαφέρεστε για κάτι στα Ελληνικά υπάρχει και το αντίστοιχο πρόγραμμα που ονομάζεται Γράφος. Το κεντρικό μενού μπορείτε να το δείτε την στιγμή που

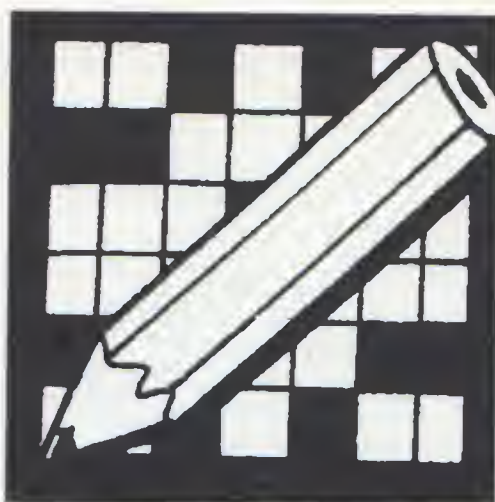
γράφετε ένα κείμενο πατώντας το F10 και μέσα από το οποίο μπορείτε να σώσετε (SAVE) ένα κείμενο στον δίσκο, να φορτώσετε (LOAD) ένα κείμενο από τον δίσκο, να ενώσετε (MERGE) στην οθόνη σας δύο κείμενα. Εκτός

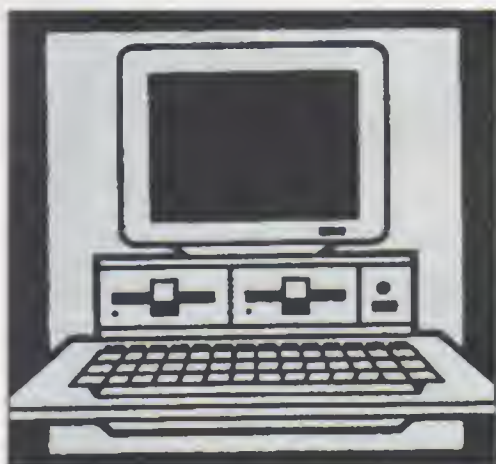
από αυτά μπορείτε να δώσετε τα χαρακτηριστικά που καταλαβαίνει ο printer σας (χαρακτήρες ανά γραμμή, κενά ανάμεσα στις σελίδες, κενά από την αρχή και το τέλος του κειμένου) που πραγματικά τα βρίσκουμε μόνο στους πλέον εξελιγμένους επεξεργαστές κειμένου.

Το ότι ο Amstrad σας μπορεί να βγάλει μόνο 7bit στον εκτυπωτή είναι βέβαια ένα προβληματάκι αλλά με τα σωστά interfaces που

κυκλοφορούν στην αγορά μπορεί να διορθωθεί. Αν βέβαια έχετε τον καινούριο Amstrad PLUS τότε δεν έχετε κανένα πρόβλημα. Σ'αυτό το σημείο καλό θα ήταν να

πούμε ότι δοκιμάσαμε το πρόγραμμα στον καινούριο Amstrad PLUS και τρέχει κανονικά. Συνεχίζουμε λέγοντας ότι μπορείτε ακόμα να διαγράψετε ένα αρχείο από τον δίσκο, να δείτε τα περιεχόμενά του, να αλλάξετε το όνο-





μά του, και γενικά οτιδήποτε άλλο θα μπορούσε να σας δώσει ένας καλός disk Editor. Οι ευκολίες που προσφέρει και μέσα στην οθόνη του Editing είναι πολύ μεγάλες αλλά όχι ισάξιες με αυτές πιο προχωρημένων επεξεργαστών, ιδίως αν συγκριθεί με εκείνες των πρόσφατων στα PC's.

Μπορείτε λοιπόν ανα πάσα στιγμή με το πάτημα ενός πλήκτρου (συνήθως κάποιο από τα λειτουργικά πλήκτρα) να ορίσετε την αρχή και το τέλος ενός μπλόκ, το οποίο ύστερα θα καταφέρετε να το κάνετε ότι θέλετε.

Δηλαδή μπορείτε να το κόψετε, να το σώσετε στον δίσκο ξεχωριστά ή να το μεταφέρετε σε κάποιο άλλο σημείο του κειμένου. Με κάποιο άλλο πλήκτρο (ξεχάσαμε να πούμε ότι το Control, Shift, και Alt είναι εκείνα που σας δίνουν πρόσβαση σε δεκάδες ακόμα εντολές) μπορείτε να σβήσετε μία ολόκληρη πρόταση, ή μια λέξη, πηγαίνει ολόκληρο το κείμενο στα αριστερά, ευθυγραμμίζει τις γραμμές ή τις κεντράρει, κάνει το ίδιο σε μια ολόκληρη παράγραφο, αλλά μπορεί και να διορθώσει τις επιλογές που έχετε κάνει πολύ εύκολα με ένα αντίστοιχο πλήκτρο επαναφέροντας έτσι λέξεις, προτάσεις και ολό-

κληρες προτάσεις.

Ακόμα μπορείτε να βάλετε TABs σε όλες ή σε μια λέξη, να δείξει την ή τις επικεφαλίδες του κειμένου, να περάσετε στις υποσημειώσεις, και να σβήσετε ολόκληρο το κείμενο.

Με αντίστοιχο τρόπο μπορείτε να κάνετε τις αντίθετες ενέργειες ενώ πολύ θετικό στοιχείο του προγράμματος είναι πως στις πιο "επικίνδυνες" εντολές όπου

μπορεί να χάσετε ή να καταστρέψετε ολόκληρο το κείμενο ή ένα τμήμα του σας ρωτάει αν θέλετε να συνεχίσετε δίνοντας απλώς ένα ναι ή ένα όχι.

Ακόμα μπορείτε να έχετε αναμμένη την βοήθεια στο πάνω μέρος της οθόνης, να φαίνονται οι σελίδες που νωρίτερα μπορείτε να έχετε ορίσει το μέγεθός της, να βλέπετε τις διάφορες σημειώσεις, να σβύνει ή να δείχνει τα περιθώρια στις οθόνες, βάζει περιθώρια αριστερά και δεξιά, διαλέγετε αν θα ευθυγραμμίζονται οι προτάσεις και αν οι λέξεις θα διπλώνονται σύμφωνα με τους κανόνες του συλλαβισμού ή αν θα κατεβαίνουν στην επόμενη γραμμή.

Μπορεί όλα αυτά να φαίνονται περίεργα, ακαταλαβίστικα ή ακόμα και άχρηστα αλλά όποιος θέλει να ασχοληθεί ακόμα και λίγο με την συγγραφή κειμένων μπορεί να τα βρει ιδιαίτερα χρήσιμα. Εξάλλου το Tasword είναι από τα ελάχιστα προγράμματα του είδους που σώζουν τα κείμενά σας σε ASCII κατευθείαν χωρίς να χρειάζεται να κάνετε οτιδήποτε άλλο ή να προσθέσετε τεχνικές λεπτομέρειες που πιθανότατα οι περισσότεροι δεν γνωρίζουμε.

Το μόνο μειονέκτημα του προγράμματος είναι ότι δεν μπορεί να σώσει το κείμενο σε κανένα άλλο format παρά μόνο σε Ascii. Φυσικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πλήκτρα για να ανεβάσετε το κείμενο μια σελίδα πάνω ή κάτω, να στείλετε τον κέρσορα στην αρχή ή στο τέλος του και γίνεται απόλυτη χρήση του αριθμητικού πληκτρολογίου με τα βελάκια στην κίνησή σας σε ολόκληρη την έκταση του κειμένου.

Ακόμα μπορείτε να δώσετε μία λέξη που πιστεύετε ότι έχετε κάνει λάθος και να την βρει το πρόγραμμα ώστε να την αντικαταστήσετε, να την κόψετε ή να την διορθώσετε. Μέσα στα θετικά του προγράμματος αναφέρουμε ακόμα και την δυνατότητά του να χειρίζεται 40 ολόκληρα Kbytes κειμένου χωρίς πρόβλημα μνήμης και η ταχύτητά του στο disk accesing. Ακόμα μπορεί να χρησιμοποιήσει macro



εντολές, δηλαδή να γράφει ολόκληρες λέξεις ή προτάσεις με το απλό πάτημα δύο πλήκτρων. Όλα αυτά και πολλά ακόμα που δεν προλαβαίνουμε να αναφέρουμε, κάνουν το πρόγραμμα ένα από τα καλύτερα, λειτουργικότερα και τεχνικά τέλεια που έχουν γραφτεί ποτέ για τον Amstrad CPC.

Αν δεν το
 προσέξει κανείς, πολύ
 καλά, ίσως να μην
 καταλάβει, ότι είναι
 ένας Archimedes
 540. Εκτός από το
 ίδιο το νούμερο που
 αναγράφεται δίπλα
 στο όνομα του
 μηχανήματος, τίποτα
 άλλο δεν μαρτυρά το
 γεγονός, ότι αποτελεί
 την πιο δυνατή
 μηχανή της Acorn.
 Καιρός να μάθουμε
 περισσότερα για το
 ενδιαφέρον αυτό
 μηχάνημα.



ARCHIMEDES

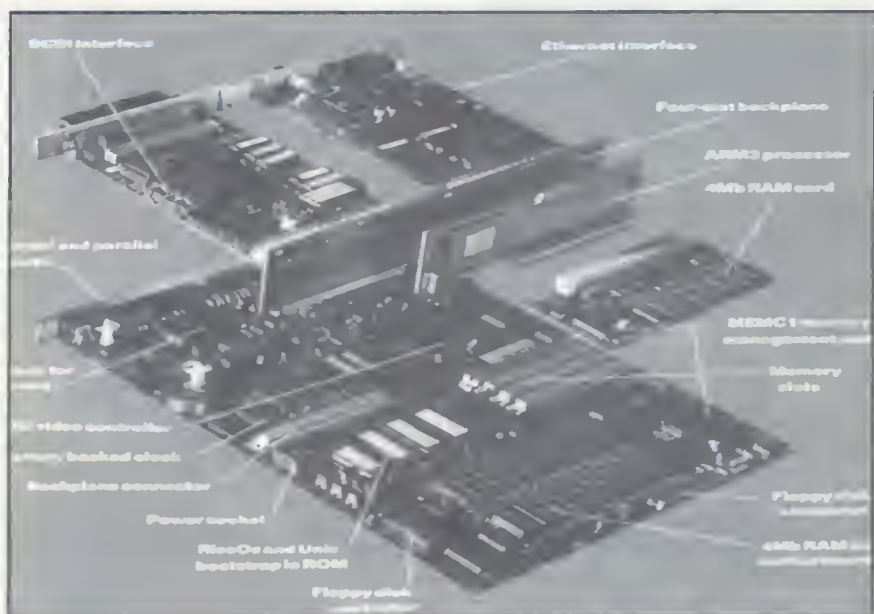
Η πίσω πλευρά του μηχανήματος έχει μίο μικρή διαφορά από ένα "συνηθισμένο" 440. Την θύρα επέκτασης SCSI, η οποία είναι κολυμμένη κοτό την ποραλοβή του μηχανήματος αλλά ονό πόσα στιγμή μπορεί να δεχτεί άλλες 7 επεκτάσεις τύπου SCSI. Λέω άλλες 7 γιατί ήδη υπάρχει μία συσκευή SCSI μέσα στο μηχάνημα, ο δίσκος. Επιτέλους η Acorn συνειδητοποίησε ότι ένας δίσκος 100Mb είναι το απαραίτητο ελάχιστο για μια σοβαρή μηχανή σε αυτή την κατηγορία τιμής. Φυσικό δεν έχει πορομελήσει την ταχύτητά του που είναι αρκετό καλή. Κατό τα άλλο και μιλώντας πόντα για το hardware, το μηχάνημα είναι χτισμένο γύρω από τον ARM3 τον τελευταίο επεξεργαστή της Acorn που κυκλοφορεί εμπορικά. Οι διαφορές του από τον ARM2 που βρίσκεται κλεισμένος σε κάθε άλλο Archimedes ή BBC 3000 (και γιο να λείξει επιτέλους αυτή η πορεξήγηση μόνο οι σειρές 300, 400 και 500 έχουν το τίτλο Archimedes, ο οποίος δεν ανοφέρεται πουθενό πάνω στον 3000 ο οποίος είναι πλέον το μηχάνημα που χρησιμοποιείται από το BBC και ως εκ τούτου έχει και το χορακτη-

ριστικό όνομα.) είναι ελάχιστες αν εξαιρέσει κανείς τα 4Kb cache μνήμης που υπάρχουν ενσωματωμένα στο chip και του δίνουν την δυνατότητα να λειτουργήσει σε μία τοχύτητα λίγο κάτω από το 30MHz χωρίς φοβερές καθυστερήσεις λόγω wait states. Βέβοια έχει οναβοθμιστεί και η τοχύτητα του data bus στο 12MHz και έτσι μπορούμε να περιμένουμε μια φοβερή ούξηση της τοχύτητας. Για σύγκριση συνήθως ένας Archimedes έχει ταχύτητα 8MHz ενώ για την μετοφορά δεδομένων η ταχύτητα στο bus συνήθως είναι 4MHz. Εδώ πρέπει να πούμε ότι οι πληροφορίες που υπάρχουν πάνω στο θέμα είναι κάπως περιορισμένες οφού γενικό δεν γίνονται εύκολο γνωστές εκτός της Acorn, παρά μόνο σε συγκεκριμένους κατοσκευαστές επεκτάσεων. Αλλη μια διοφορό που υπάρχει στο μηχάνημα είναι η τοχύτητα της ενσωματωμένης μνήμης που πλέον είναι 80ns οντί για τα συμβατικά 120 και 100 ns στο οποίο πεισματικά είχε κολλήσει η εταιρεία το τελευταίο 4 χρόνια. Γενικά μπορεί να πει κανείς ότι ον κάπ δεν είναι απολύτως οπαροίτητο να βελπωθεί δεν βελτιώνεται, κάπ που έρχεται σε οντίθεση με τον χο-

ρακτήρα της εταιρείας ο οποίος είναι ερευνητικός. Σε αντιπαράθεση με τους σχεδιαστές της Next στην άλλη μεριά του Ατλαντικού που κοτωρθώνουν με κάθε νέα τους ανακοίνωση να στιγματίζονται τον χώρο των υπολογιστών, οι σχεδιαστές της Acorn καταφέρνουν στα εμπορικά προϊόντα της εταιρείας να παραμένουν συμβατικοί. Έτσι αντίθετο με την τάση που πλέον επικρατεί σήμερα για χωρητικότητες της κεντρικής μνήμης που αγγίζουν το 64Mb το όριο στο νέο μηχάνημα απλά ανέβηκε στο 16Mb. Ίσως κάποιοι να αναρωτηθούν για ποιό λόγο θα μπορούσε ένα μηχάνημα να χρειάζεται παροπάνω από 16Mb RAM αφού το Interdictor II, (ος πούμε F29 Retaliator για τους Amiga Users) μπορεί να τρέξει μια χαρα σε 1Mb. Αυτοί ακριβώς δεν χρειάζονται ενον A540. Ένας χημικός μηχανικός όμως που έχει ένα πρόγραμμα Fortran με μεγέθος source να πλησιάζει το 7Mb μάλλον θα είχε κάποιο χρήση για την έξτρα μνήμη. Το ίδιο και κάποιος που χρησιμοποιεί το μηχανήμα για την παραγωγή animation σε επωγελματική βάση. Αυτοί άλλωστε είναι και οι άνθρωποι που θα έδινον 1.300.000 για έναν υπολογιστή (μοζι βέβαια με ένα καλό multisync monitor). Στον τομέο της οθόνης τώρα δεν βλέπουμε σοβαρές διαφορές. Απλά προστέθηκε η ονάλυση 800 x 600 σε 16 χρώματα, καθώς και ένα ειδικό overscan mode σε ονάλυση 768 x 288 και 2.4,16,256 χρώματα για εφαρμογές video. Σίγουρα οι επιδόσεις σε καθαρά νούμερα δεν είναι οι ιδανικές την στιγμή μάλιστα που με ένα απλό κυκλωμοτάκι στην τιμή των 30 λιρών (video enchancer) μπορεί κανείς να τις ξεπεράσει. Φυσικά στην περίπτωση του 540 έχουν πολύ καλύτερο transfer rate πράγμα που αυτομάτως σηομίνει τοχύτητα στο κτισμο της οθόνης που δεν μπορεί να προστεθεί σε κάποιο παλιό μηχάνημα. Η υπόλοιπη σχεδiosis του μηχανήματος έχει να προσφέρει μίο νέο motherboard στην οποία βυματώνεται πλέον ο επεξεργαστής και έτσι υπάρχει πάντο η δυνατότητα αλλαγής του αν κάπ καλύτερο προκύψει, τρία slots για επέκταση μνήμης, με χωρητικότητα της κάθε κάρτας 4Mb, και όπως πάντο το expansion backplane, το σύστημα δηλαδή υποδοχής καρτών επέκτοσης. Ηδη βρίσκεται επάνω του το SCSI interface και έτσι μας μένουν τρεις ελεύθερες θύρες. Μιος και έχουμε ήδη πει αρκετά πράγματα που μας δυσχερατούν στην σχεδiosis του μηχανήματος, ως αναφερθούμε και στο γεγονός ότι για την διοείρηση της μνήμης χρησιμοποιούνται 4 ηλεκτές. Δεν ξέρω αν η τακτική αυτή αποφασίστηκε για λόγους συμβατότητας με το πολυότερα μηχανήματα ή ον απλώς αυτός ήταν ο καλύτερος τρόπος υλοποίησης, αλλά μου φαίνεται περίεργο σε ένα μηχάνημα που ανά πάσα στιγμή λειτουργεί σαν να είχε 64Mb μνήμης χρειάζονται 4 chips την στιγμή που συνήθως την δουλειά αυτή την αναλαμβάνει ένα. Για τους μη πληροφορημένους ως πούμε εδώ ότι ο Arg από την σχεδiosis του βλέπει την μνήμη η οον ένα σύνολο 64Mb με την τεχνική της virtual memory και μένει στον memory controller η δουλειά της ποροχής στον επεξεργαστή της περιοχής μνήμης που ζητήθηκε. Βέβαια ένα βασικό λάθος της Acorn ήταν η κοτασκευή ενός memory controller με περιορισμό στο 4Mb μνήμης, ολλά δεν βλέπω τον λόγο της διοίωσής του. Μετά από αλλη αυτή την κριτική θα περίμενε κανείς ότι το νέο μηχάνημα έχει μόνο μελανα σημεία. Μην ξεχνάτε όμως ότι όλα τα παραπάνω γράφτηκαν μπροστά σε ένα κλειστό μηχάνημα. Όταν πατήσουμε τον μογικό διοκόπτη και οκουστεί ο ήχος από τους δύο ονεμιστήρες του τροφοδοτικού (πως λέμε διπλό καρμπυρατέρ) σε συνδυασμό με ον τον του δίσκου που αρχίζει να περιστρέφεται τα ξεχνάμε ολό. Το μηχανήμα δεν έχει κομιά σχέση με οπδήποτε άλλο. Η λέξη τοχύτητα έχει οποκτήσει νέο νόμο. Και φυσικό δεν μιλάμε για την ονοβάθμιση της τοχύτητας ενός οργού μηχανήματος (π.χ. Amiga 500) αλλά ενός από το γρηγορότερα της ογοράς. Οσοι έχουν δει κάποιο Archimedes να δουλεύει καταλοβούν π εννοώ. Αν πολλοπλασιάζει την τοχύτητα εκείνη με το 10 έχει την τοχύτητα του 540. Τοχύτητα που φαίνεται παντού. Στην ονανέωση της οθόνης, στην προσπέλοση στον δίσκο, στους υπολογισμούς, στο ...Chocks Away! Το τελευταίο είναι ένα μάλλον κακογραμμένο αλλά διοσκεδατικό παιχνίδι που σε μία μηχανή χωρίς ARM3 δείχνει τουλάχιστον κουραστικό, ενώ στον 540 σχεδόν δεν παίζεται. Φυσικό το παιχνίδι ον και δεν πρέπει να είναι η βασική οσχολία του 540 μπορούν να δείξουν σε πολλές περιπτώσεις την διοφορά τοχύτητας. Αλλά μην ξεχνάμε ότι ένα παιχνίδι θα έπρεπε εξ αρχής να είναι γρήγορο. Ας δούμε όμως και τι γίνεται με ένα πρόγραμμα που σχεδiosisτηκε για να είναι οργό! Μην σας φαίνεται περίεργο. Το ποκέτο DTP της Acorn που σχεδiosisτηκε με σκοπό να κάνει την ζωή του χρήστη εύκολη, τώρα έχει μεταμορφωθεί σε ένα γρήγορο και εύχρηστο πρόγραμμα. Αυτό όμως οφείλεται και στην μνήμη των 4Mb που σου δίνει την ευκολία να ουξήσεις το font cache στο 300, 500, 1024 ή τέλος πάντων όσο θέλεις Kb με οποτέλεσμα να μην χοζεύει το μηχανήμα διαβάζοντας τις γραμμοτοοειρές από τον δίσκο. Μιο και είπο διοκο, ας μην ξεχνάμε ότι το βελτιωμένο transfer rate σε συνδυασμό με την τοχύτητα αναζήτησης έχουν κάνει τους χρόνους προοπέλοσης να υποδιπλασιοοτούν. Έτσι κάνοντας double click σε μίο εφορμολή για να φορτωθεί δεν προλοβούνεις να κουνήσεις τον pointer και ουτή βρίοκεται στο icon bar περιμένοντας. Γενικά όλες οι εφορμολές έχουν επηρεαστεί από τις βελτιώσεις του μηχανήματος. Το Euclid για παράδειγμα έχει την δυνατότητα να κάνει animation στο desktop με την ίδια τοχύτητα που το κάνει και σε full screen mode. Μετά από μερικές μέρες χρήσης του μηχανήματος οποιεί κανείς πως μπορούσε να ζει χωρίς αυτό τόσο κοιρό. Η αλλαγή από ένα 310 στον 540, έχει τις συνέπειες που είχε η αλλογή από τον BBC στον 310, ή για να το πω διοφορετικά, η αλλαγή από Spectrum σε Amiga. Ας μην φανεί ότι είμοι ογνώμων στο μηχανήματα ουτά που έχουν γράψει ιστορία, αλλά πραγματικά οι επιπτώσεις είναι ίδιες με αυτές που υπάρχουν κάθε φορά που κάποιο τεχνολογική εξέλιξη μας κάνει να ο κατάρουμε πίσω και να απορήσουμε για το πως καταφέρνομε να ζούμε χωρίς ουτήν.

ζονται 4 chips την στιγμή που συνήθως την δουλειά αυτή την αναλαμβάνει ένα. Για τους μη πληροφορημένους ως πούμε εδώ ότι ο Arg από την σχεδiosis του βλέπει την μνήμη η οον ένα σύνολο 64Mb με την τεχνική της virtual memory και μένει στον memory controller η δουλειά της ποροχής στον επεξεργαστή της περιοχής μνήμης που ζητήθηκε. Βέβαια ένα βασικό λάθος της Acorn ήταν η κοτασκευή ενός memory controller με περιορισμό στο 4Mb μνήμης, ολλά δεν βλέπω τον λόγο της διοίωσής του. Μετά από αλλη αυτή την κριτική θα περίμενε κανείς ότι το νέο μηχάνημα έχει μόνο μελανα σημεία. Μην ξεχνάτε όμως ότι όλα τα παραπάνω γράφτηκαν μπροστά σε ένα κλειστό μηχάνημα. Όταν πατήσουμε τον μογικό διοκόπτη και οκουστεί ο ήχος από τους δύο ονεμιστήρες του τροφοδοτικού (πως λέμε διπλό καρμπυρατέρ) σε συνδυασμό με ον τον του δίσκου που αρχίζει να περιστρέφεται τα ξεχνάμε ολό. Το μηχανήμα δεν έχει κομιά σχέση με οπδήποτε άλλο. Η λέξη τοχύτητα έχει οποκτήσει νέο νόμο. Και φυσικό δεν μιλάμε για την ονοβάθμιση της τοχύτητας ενός οργού μηχανήματος (π.χ. Amiga 500) αλλά ενός από το γρηγορότερα της ογοράς. Οσοι έχουν δει κάποιο Archimedes να δουλεύει καταλοβούν π εννοώ. Αν πολλοπλασιάζει την τοχύτητα εκείνη με το 10 έχει την τοχύτητα του 540. Τοχύτητα που φαίνεται παντού. Στην ονανέωση της οθόνης, στην προσπέλοση στον δίσκο, στους υπολογισμούς, στο ...Chocks Away! Το τελευταίο είναι ένα μάλλον κακογραμμένο αλλά διοσκεδατικό παιχνίδι που σε μία μηχανή χωρίς ARM3 δείχνει τουλάχιστον κουραστικό, ενώ στον 540 σχεδόν δεν παίζεται. Φυσικό το παιχνίδι ον και δεν πρέπει να είναι η βασική οσχολία του 540 μπορούν να δείξουν σε πολλές περιπτώσεις την διοφορά τοχύτητας. Αλλά μην ξεχνάμε ότι ένα παιχνίδι θα έπρεπε εξ αρχής να είναι γρήγορο. Ας δούμε όμως και τι γίνεται με ένα πρόγραμμα που σχεδiosisτηκε για να είναι οργό! Μην σας φαίνεται περίεργο. Το ποκέτο DTP της Acorn που σχεδiosisτηκε με σκοπό να κάνει την ζωή του χρήστη εύκολη, τώρα έχει μεταμορφωθεί σε ένα γρήγορο και εύχρηστο πρόγραμμα. Αυτό όμως οφείλεται και στην μνήμη των 4Mb που σου δίνει την ευκολία να ουξήσεις το font cache στο 300, 500, 1024 ή τέλος πάντων όσο θέλεις Kb με οποτέλεσμα να μην χοζεύει το μηχανήμα διαβάζοντας τις γραμμοτοοειρές από τον δίσκο. Μιο και είπο διοκο, ας μην ξεχνάμε ότι το βελτιωμένο transfer rate σε συνδυασμό με την τοχύτητα αναζήτησης έχουν κάνει τους χρόνους προοπέλοσης να υποδιπλασιοοτούν. Έτσι κάνοντας double click σε μίο εφορμολή για να φορτωθεί δεν προλοβούνεις να κουνήσεις τον pointer και ουτή βρίοκεται στο icon bar περιμένοντας. Γενικά όλες οι εφορμολές έχουν επηρεαστεί από τις βελτιώσεις του μηχανήματος. Το Euclid για παράδειγμα έχει την δυνατότητα να κάνει animation στο desktop με την ίδια τοχύτητα που το κάνει και σε full screen mode. Μετά από μερικές μέρες χρήσης του μηχανήματος οποιεί κανείς πως μπορούσε να ζει χωρίς αυτό τόσο κοιρό. Η αλλαγή από ένα 310 στον 540, έχει τις συνέπειες που είχε η αλλογή από τον BBC στον 310, ή για να το πω διοφορετικά, η αλλαγή από Spectrum σε Amiga. Ας μην φανεί ότι είμοι ογνώμων στο μηχανήματα ουτά που έχουν γράψει ιστορία, αλλά πραγματικά οι επιπτώσεις είναι ίδιες με αυτές που υπάρχουν κάθε φορά που κάποιο τεχνολογική εξέλιξη μας κάνει να ο κατάρουμε πίσω και να απορήσουμε για το πως καταφέρνομε να ζούμε χωρίς ουτήν.

ζονται 4 chips την στιγμή που συνήθως την δουλειά αυτή την αναλαμβάνει ένα. Για τους μη πληροφορημένους ως πούμε εδώ ότι ο Arg από την σχεδiosis του βλέπει την μνήμη η οον ένα σύνολο 64Mb με την τεχνική της virtual memory και μένει στον memory controller η δουλειά της ποροχής στον επεξεργαστή της περιοχής μνήμης που ζητήθηκε. Βέβαια ένα βασικό λάθος της Acorn ήταν η κοτασκευή ενός memory controller με περιορισμό στο 4Mb μνήμης, ολλά δεν βλέπω τον λόγο της διοίωσής του. Μετά από αλλη αυτή την κριτική θα περίμενε κανείς ότι το νέο μηχάνημα έχει μόνο μελανα σημεία. Μην ξεχνάτε όμως ότι όλα τα παραπάνω γράφτηκαν μπροστά σε ένα κλειστό μηχάνημα. Όταν πατήσουμε τον μογικό διοκόπτη και οκουστεί ο ήχος από τους δύο ονεμιστήρες του τροφοδοτικού (πως λέμε διπλό καρμπυρατέρ) σε συνδυασμό με ον τον του δίσκου που αρχίζει να περιστρέφεται τα ξεχνάμε ολό. Το μηχανήμα δεν έχει κομιά σχέση με οπδήποτε άλλο. Η λέξη τοχύτητα έχει οποκτήσει νέο νόμο. Και φυσικό δεν μιλάμε για την ονοβάθμιση της τοχύτητας ενός οργού μηχανήματος (π.χ. Amiga 500) αλλά ενός από το γρηγορότερα της ογοράς. Οσοι έχουν δει κάποιο Archimedes να δουλεύει καταλοβούν π εννοώ. Αν πολλοπλασιάζει την τοχύτητα εκείνη με το 10 έχει την τοχύτητα του 540. Τοχύτητα που φαίνεται παντού. Στην ονανέωση της οθόνης, στην προσπέλοση στον δίσκο, στους υπολογισμούς, στο ...Chocks Away! Το τελευταίο είναι ένα μάλλον κακογραμμένο αλλά διοσκεδατικό παιχνίδι που σε μία μηχανή χωρίς ARM3 δείχνει τουλάχιστον κουραστικό, ενώ στον 540 σχεδόν δεν παίζεται. Φυσικό το παιχνίδι ον και δεν πρέπει να είναι η βασική οσχολία του 540 μπορούν να δείξουν σε πολλές περιπτώσεις την διοφορά τοχύτητας. Αλλά μην ξεχνάμε ότι ένα παιχνίδι θα έπρεπε εξ αρχής να είναι γρήγορο. Ας δούμε όμως και τι γίνεται με ένα πρόγραμμα που σχεδiosisτηκε για να είναι οργό! Μην σας φαίνεται περίεργο. Το ποκέτο DTP της Acorn που σχεδiosisτηκε με σκοπό να κάνει την ζωή του χρήστη εύκολη, τώρα έχει μεταμορφωθεί σε ένα γρήγορο και εύχρηστο πρόγραμμα. Αυτό όμως οφείλεται και στην μνήμη των 4Mb που σου δίνει την ευκολία να ουξήσεις το font cache στο 300, 500, 1024 ή τέλος πάντων όσο θέλεις Kb με οποτέλεσμα να μην χοζεύει το μηχανήμα διαβάζοντας τις γραμμοτοοειρές από τον δίσκο. Μιο και είπο διοκο, ας μην ξεχνάμε ότι το βελτιωμένο transfer rate σε συνδυασμό με την τοχύτητα αναζήτησης έχουν κάνει τους χρόνους προοπέλοσης να υποδιπλασιοοτούν. Έτσι κάνοντας double click σε μίο εφορμολή για να φορτωθεί δεν προλοβούνεις να κουνήσεις τον pointer και ουτή βρίοκεται στο icon bar περιμένοντας. Γενικά όλες οι εφορμολές έχουν επηρεαστεί από τις βελτιώσεις του μηχανήματος. Το Euclid για παράδειγμα έχει την δυνατότητα να κάνει animation στο desktop με την ίδια τοχύτητα που το κάνει και σε full screen mode. Μετά από μερικές μέρες χρήσης του μηχανήματος οποιεί κανείς πως μπορούσε να ζει χωρίς αυτό τόσο κοιρό. Η αλλαγή από ένα 310 στον 540, έχει τις συνέπειες που είχε η αλλογή από τον BBC στον 310, ή για να το πω διοφορετικά, η αλλαγή από Spectrum σε Amiga. Ας μην φανεί ότι είμοι ογνώμων στο μηχανήματα ουτά που έχουν γράψει ιστορία, αλλά πραγματικά οι επιπτώσεις είναι ίδιες με αυτές που υπάρχουν κάθε φορά που κάποιο τεχνολογική εξέλιξη μας κάνει να ο κατάρουμε πίσω και να απορήσουμε για το πως καταφέρνομε να ζούμε χωρίς ουτήν.



ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Για κάτι που δεν πρέπει να έχει παράπονο ένας PC User, είναι για την πληθώρα προγραμμάτων που έχει στην διαθεσή του, και αυτός είναι και ο βασικός λόγος που τα PC έχουν κατακτήσει την πρώτη θέση σε σχέση με όλους του άλλους υπολογιστές. Μπορεί πραγματικά να μην έχει πολλά παιχνίδια, σε σύγκριση με άλλους υπολογιστές, αλλά σε επαγγελματικές εφαρμογές και σε μικροπρογράμματα για κάθε τι έρχεται πρώτος. Αυτή τη στιγμή στην αγορά υπάρχουν προγράμματα για κάθε τι. Σκοπός μας σε αυτό το άρθρο είναι η παρουσίαση μερικών προγραμμάτων παλιών ή καινούργιων, που σίγουρα θα σας βοηθήσουν αρκετά και θα σας λύσουν κάποια προβλήματα και απορίες..

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΠΟΥ ΜΑΣ ΛΥΝΟΥΝ ΤΑ ΧΕΡΙΑ

NO HARD

Αν έχετε σκληρό δίσκο και ψάχνετε ένα πρόγραμμα τα απαίτα θα ταν πραστατεύει από επικίνδυνα προγράμματα και από παλλές άλλες ενέργειες που ταν απειλαύν επικίνδυνα, τώρα υπάρχει μια λύση και για σας. Η λύση είναι τα NO HARD ένα public damain της Cavan International. Τα πράγραμμα αναλαμβάνει να πραφυλάξει ταν αγαπημένα σας σκληρά δίσκα από τα επικίνδυνα "ζιζάνια" απαγαρεύοντας κάθε read/write εργασία. Κάθε φορά που θα γίνεται μια εργασία read/write θα παίρνετε τα μήνυμα "error reading drive X". Τα πράγραμμα τρέχει ως εξής : NOHARD X όπου X είναι τα γράμματα του σκληραύ σας δίσκου. Για να επάναφέρετε ταν σκληρό δίσκα στην κανανική του κατάσταση θα πρέπει να κάνετε re-baot στα σύστημα. Τα NO HARD είναι σίγουρα ένα πρόγραμμα που θα σας φανεί πάρα παλύ χρήσιμα...



που έχει την δυνατότητα να απεικονίζει σε μια και μόνα αθόνη 74 αρχεία με πλήρη στοιχεία δηλαδή FileName - Ext - Bytes και 96 !

Τα επιμέρους στοιχεία που μας εμφανίζει ακόμα είναι : τα Valume, τα Directory, τα συναλικά μέγεθος των αρχείων, ταν συναλικά αριθμά των αρχείων, και τα Free Bytes. Τα πράγραμμα ακόμα μας δίνει την δυνατότητα εκτύπωσης των περιεχόμενων της δισκέτας, σαρτάρισμα με βάση τα μέγεθος,

SDIR

Σίγουρα θα έχετε ανακαλύψει ότι η ενταλή DIR του DOS σε παλλές περιπτώσεις δεν σας ικαναπαιεί πλήρως. Μερικές φορές θα θέλατε να έχετε μια πλήρη εικόνα των περιεχόμενων μιας δισκέτας σε μια αθάνη, αυτό δεν γίνεται όμως άταν α αριθμός των αρχείων είναι μεγαλύτερας από 24. Ε λοιπόν και για αυτό τα πρόβλημα σας υπάρχει λύση. Η λύση είναι τα SDIR. Είναι και αυτό ένα public Damain πράγραμμα



την ημερομηνία και το external. Το SDIR είναι σίγουρο πώς θα γίνει το πιο ογοπημένο σας πρόγραμμα, που θα χρησιμοποιείται συνέχεια...

MOUSE KEY

Σίγουρο θα έχετε συνοντήρει αρκετά προγράμματα που για την λειτουργία τους χρειάζονται ένα mouse. Τα προγράμματα αυτά είναι κυρίως ζωγραφικής. Εάν εσείς τώρα δεν έχετε την τύχη να έχετε αυτό το μικρό αλλά πολύ χρήσιμο περιφερειακό, τότε το MOUSEKEY είναι ένα Utilitie που πρέπει να δείτε. Το πρόγραμμα αντικαθιστά το mouse με το Cursor Keys, και σας δίνει την δυνατότητα να χρησιμοποιείτε προγράμματα που λειτουργούν μόνο για mouse.

PCFORMAT

Ενα ακόμα πρόγραμμα από το δυναμικό πακέτο των PCTOOLS. Το PCFORMAT είναι ένα σπλό και ταυτόχρονα καλό πρόγραμμα που αναλαμβάνει να κάνει FORMAT σε οποιοδήποτε μαγνητικό μέσο. Το πρόγραμμα είναι ορκετά πιο γρήγορο από το Format του Dos και αρκετά πιο εύκολο στην χρήση. Κάνοντας PCFORMAT? παίρνουμε το help του προγράμματος, που μας δίνει ονομαστικά όλες τις παραμέτρους. Το πρόγραμμα μπορεί να κάνει Format σε δισκέτες μεγέθους 160, 180, 320, 360, 720, 1200, 1400, Test, να προσθέσει Label, να κάνει μια δισκέτα bootable, να κάνει γρήγορο σβύση των ορχείων, να στέλνει όλα τα μηνύματα στον εκτυπωτή, και να διοβάσει

SLOW

Εαν έχετε ένα AT με πολύ μεγάλη ταχύτητα και θα θέλατε να την μειώσετε ορκετά ώστε να μπορείτε να ποίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με πιο άνεση τότε το Slow είναι αυτό που ψάχνετε. Το Slow είναι ένα ορκετά μικρό πρόγραμμα που αναλαμβάνει να μειώσει την τοχύτητα του υπολογιστή σας στα 6 Mhz. Για να εκτελέσουμε το πρόγραμμα το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να γράψουμε Slow. Και για να στομοτήσουμε την λειτουργία του θα πρέπει να κάνουμε re-boot στο σύστημα. Το Slow είναι ένα public Domain πρόγραμμα που μπορεί να σας φονεί χρήσιμο.

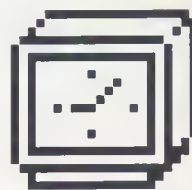
κάθε track, να το φορμάρει και να ξαναγράψει τις πληροφορίες που είχε. Το PCFORMAT βρίσκεται και αυτό στο πακέτο των PCTOOLS V5.5 της Central Point Software και σίγουρο πρέπει να το δοκιμάσετε.

CURSOR

Εαν έχετε βορεθεί να βλέπετε το ίδιο οχήμα στο Cursor σας και θα θέλατε να το αλλάξετε σχήμα τότε το Cursor θα σας βοηθήσει. Το Cursor είναι ένα public domain πρόγραμμα που οναλαμβάνει να αλλάξει το οχήμα του cursor σε ένα συμπαγές τετράγωνο (όπως στην Basic). Το πρόγραμμα δουλεύει μόνο στην Hercules και για την λειτουργία του δεν χρειάζεται κομιά παράμετρο. Για να απενεργοποιήσουμε το πρόγραμμα θα πρέπει να κάνουμε re-boot στον υπολογιστή. Το πρόγραμμα είναι μια κολή έκπληξη για σας και τους φίλους σας.

CURSORDO

Το CursorNo είναι ένα πρόγραμμα που μπορεί να εξαφανίσει τον cursor. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε TURBO PASCAL V5.5.



Program Cursor;
{ Program by THEO RAFTOPOYLOS }
Uses dos, crt;

Procedure CursorNo;
Var

Regs : Registers;
Begin
Regs.Ah := \$01;
Regs.Ch := \$20;
Regs.Cl := \$20;
Intr (\$10,Regs);

End;

Begin

Clsr;
CursorNo;

End.

Για να εκτελεστή από το Dos θα πρέπει να το περάσετε από τον Compiler και να το κόνετε εκτέλεση...



THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

Σ Ο Λ Ω Μ Ο Υ 30, Τ Η Λ / F A X 36.15.362

3 1/2" EXTERNAL DRIVES



AMIGA
ATARI

- * Αθόρυβο
- * Slimline κατασκευή
- * Μηχανισμός CITIZEN
- * Διακόπτης ON/OFF
- * 880k Format

**25.000
δρχ**

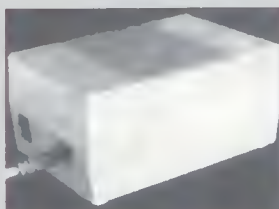
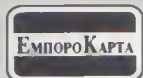
ΑΤonce AMIGA/ATARI
Μετατρέψτε το computer σας
σε 100% συμβατό AT με 80286
NORTON FACTOR 6.5!!!

Τεράστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

GAMES

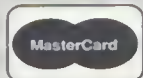


ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ
ΓΙΑ A500



Υψηλή ποιότητα και
αντοχή με διακόπτη

A-590 HARD DISK



Σκληρός δίσκος για AMIGA
25ns χρόνος προσπέλασης.
Βάσεις για προσθήκη μνήμης
μέχρι 2MB
Autoboot σε Kickstart 1.3
Εξωτερικό τροφοδοτικό



TRUE MOUSE

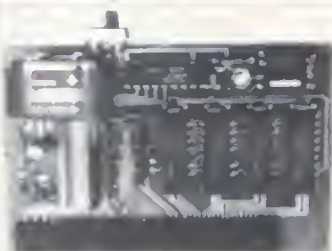


Το καλύτερο mouse
σε ποιότητα, ομαλή
κίνηση, εργονομικός
σχεδιασμός

GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER

Υψηλής ανάλυσης scanner. Από 100 έως 400dpi.
Περιέχει και το TOUCH UP (πρόγραμμα σχεδιασμού)

AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES



512K
RAM UPGRADE
MADE IN ENGLAND

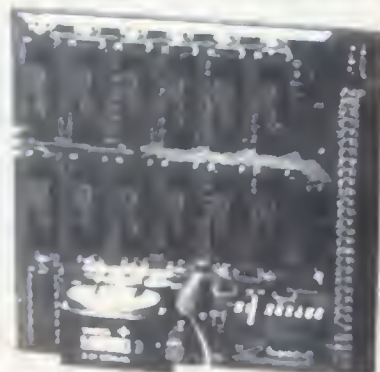
512K RAM/CLOCK EXPANSION

- * Διακόπτης ON/OFF
- * Επαναφορτιζόμενη μπαταρία
- * Real - time clock

MONO
16.000 δρχ.

1.5MB RAM BOARD

- Αυξάνει την μνήμη της AMIGA 500 σε 2MB
- Περιλαμβάνει επαναφορτιζόμενη μπαταρία
- Real - time clock
- Λειτουργεί με AMIGA (1.3).



65.000 δρχ.

GAMATE™

COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΕΡΙΟΥ

ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ

ΠΕΡΙΕΧΕΙ:
• STEREO ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ
• 1 GAME ΔΩΡΕΑΝ



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

GreekSOFTWARE

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28 11474 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 6443759 FAX: (01) 6442412

ΤΙΤΛΟΣ	WING COMMANDER
HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7.500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ Π. ΜΑΓΓΛΗ



Θυμάστε εκείνη την καταπληκτική εισαγωγική οθόνη του Blood Money με τους μεταωρίτες όπου όλοι για ελάχιστα δευτερόλεπτα είχαμε την αίσθηση ότι μπορούσαμε να οδηγήσουμε το διαστημόπλοίο μας ανάμεσα από τους τεράστιους θράχους. Πολλοί είχαν πει ήδη από τότε ότι δεν θα αργούσε η στιγμή που αυτό θα γινόταν πραγματικότητα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	97
ΓΕΝΙΚΑ	93



WING COMMANDER

Και έτσι έγινε τελικά αλλά όχι στην Amiga όπως μπορεί να περιμένετε αλλά στα PC!!!!. Ναι, οι συμβαταί πρωταπαυόν εντυπωσιακά, αλλά όπως ήδη ακούγεται σε κανα διμηνα θα έχουμε την έκδοση, πιθανότατα με άλλο όνομα, του ίδιου παιχνιδιού για Amiga. Φυσικά όταν λέμε "συμβαταύ" δεν εννοούμε τα παλιά εκείνα μηχανήματα που τρέχουν μέχρι 8MHz αλλά κάποια άλλα με τα εξής χαρακτηριστικά (όπως πρατίνονται από την ίδια την εταιρία): Ταχύτητα από 16 MHz και πάνω. Κάρτες γραφικών EGA και VGA με ικανότητα να αποδίδει στην οθόνη 256 χρώματα ταυτόχρονα στην αθόνη με κίνηση. Κάρτες ήχου AD LIB και ROLAND. Σκληρό δίσκο με αρκετά Mbytes μνήμης ελεύθερα. Φυσικά καλό θα ήταν να κάνετε ένα installation στα μέτρα σας για να μην έχετε πραβλήματα αλλά καλό θα ήταν να ακαυθώσετε τις συμβουλές του ειδικού και αναλυτικού ταυ manual.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Αυτό που πρέπει πάνω απ' όλα να πούμε είναι ότι τα παιχνίδια απατελεί κατασκευάσμα της Αμερικανικής εταιρίας Origin που είναι γνωστή για την δημιουργία εξαιρετικών gale playing παιχνιδιών από τα οποία ξεχωρίζουν η σειρά των ανεπανάληπτων Ultima. Το ξέρω ότι τα θεωρείτε απίθανα αυτό που σας λέω αλλά είναι η αλήθεια και για αυτό το λόγο αξίζουν διπλά συγχαρητήρια στην μεγάλη αυτή εταιρία. Ας περάσουμε όμως τώρα στην υπόθεση του παιχνιδιού που είναι αρκετά συνηθισμέ-

νη: Υπάρχουν δύο αντίπαλα στρατεύματα στα οποία έχει χωριστεί αλόκληρος ο κόσμος. Η μία είναι φυσικά η δικιά μας με τα γυαλιστερά διαστημόπλοια και η άλλη είναι οι τραμεραί και πρασιώνια αντίπαλοί μας, οι φαβεραί Kilrathi που διαθέτουν αρκετή ποικιλία διαστημαπλοίων. Ακαυθώντας τις οδηγίες και τους κανονισμούς της Διαστημικής Ακαδημίας, από την οποία φυσικά απαφαιτούν όλοι οι πιλότοι μας, ισχύουν οι εξής κανόνες "σωστής συμπεριφοράς" κατά την διάρκεια μίας μάχης:

WINGLEADER objective

Αν είσαοτε α Wingleader αφεί-
λετε να φέρετε σε πέρας την
αποστολή που έχετε αναλάβει.

WINGMAN objective

Οφείλετε να κάνετε τα πάντα για
να προστατέψετε τον αρχηγό
σας (ταν Wingleader, δηλαδή
αρχισυντάκτη σας!)

Αν αυτός σκατωθεί είναι ώρα να απα-
δείξετε την αξία σας αναλαμβάνοντας
εσείς να φέρετε σε πέρας την "πρω-
ταρχική αποστολή".

Ευκαιρία για δάξα και φήμη δηλαδή.
Πραγματικά δεν υπάρχει μεγάλη ποικι-
λία επιλογών εδώ αλλά σε μερικές πε-
ριπτώσεις μπορείτε να αλλάζετε ρά-
λους με ταν ουμπολεμιστή σας ή να
τον στείλετε να προστατέψει κάποιον
φίλο σας παυ δέχεται επίθεση όσο
εσείς κάνετε κάτι άλλα.

Ακόμα και σε αυτές τις περιπτώσεις
όμως κανείς δεν είναι πατέ μόνος αφού
τα "δυσδικά σύστημα" ποτέ δεν εγκατα-
λείπεται.



ακολουθεί τις εξής γενικές αρχές:

ΑΜΥΝΑ

Είσαοτε επιφαρτιομένοι να υπε-
ρασπιζετε έναν στατικό στόχα,
ένα κεντρικά διαστημόπλαιο,
στοαθμό, ή βάση υπερδιαστήματος.
Ταποθετηθείτε λοιπάν 2500 μέτρα σε
τραχειά γύρω από ταν στόχο σας.
Προσοχή, μην πρακαλέσετε ή μπλε-
χτείτε σε μάχη με εχθρικά οκάφη
πρατού πλησιάσουν σε μια απόσταση
5000 μέτρων. Από την θέση την
αποία προστατεύετε δηλαδή, και άχι
από εοάς!

ΣΥΝΟΔΕΙΑ

Σας ανατίθεται να προστατεύσετε,
για την ακρίβεια να πετάτε πα-
ράλληλα με τα οκάφη αφού βρε-
θείτε σε ειδικά σημεία ραντεβού.

Η μέγιστη απόσταση από τα τεράστια
αυτά οκάφη πρέπει να είναι (πάλι) τα
πολύ 2500 μέτρα.

Σε περίπτωση εχθρικής επίθεσης μην
βιαστείτε να αποχωριστείτε από τα οκά-
φη που συναδεύετε.

Η καλύτερη στιγμή για να επιτεθείτε, εί-
ναι αταν οι εχθροί έχουν πλησιάσει πε-
ρισσότερο από τα 5000 μέτρα.

ΠΕΡΙΠΟΛΙΑ

Είσαοτε επιφαρτιομένος με την
αποστολή να περιπαλείτε σε μια
καθορισμένη και καθόλα αναοφα-
λή περιοχή. Μπαρείτε να αποφασίσετε

αν θα πάρετε μέρος σε μια μάχη ή αν
θα τους αποφύγετε πηγαίνοντας γραμ-
μή για την βάση.

Σε αυτό τα σημείο του παιχνιδιού είναι
που οι περισσότεροι από τους νέους
παίκτες κάνουν τα μοιραία λάθος.
Γι'αυτά θα ήταν σκόπιμο να σκεφτείτε
καλά προτού έρθετε σε σύγκρουση με
τον αντίπαλο.

ΕΠΙΘΕΣΗ

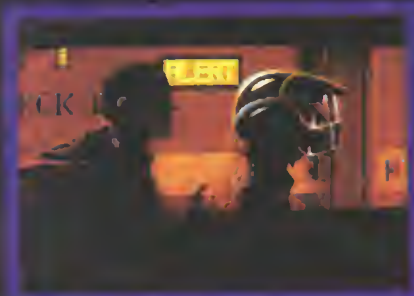
Εχετε αποστολή να καταστρέψετε
έναν εχθρικό στόχα, συνήθως ένα
μεγάλα πολεμικό οκάφος.

Η ιδέα είναι να πλησιάσετε γρηγορα,
ξαφνικά, απόταμα και αιφνιδιαστικά (και
με παλυαγία), να εκταξεύσετε πυραύ-
λους, να το ανατινάξετε σε χίλια κομμά-
τια και να φύγετε τα γρηγαρότερο.

Δυστυχώς -ή ευτυχώς- α εχθρός έχει
πάντα την προναητικότητα να προστα-
τεύει με ισχυρές δυνάμεις τους στό-
χους που αποιοοδήπατε αντίπαλος θα

ΑΝΑΧΑΙΤΗΣΗ

Είσαοτε επιφαρτιομένος με το
βαρύ έργο να αναζητήσετε και
να καταστρέψετε εχθρικά οκά-
φη σε μια συγκεκριμένη περιοχή -
ένα απα τα διάφαρα σημεία υπέρβα-
σης στα υπερδιάστημα των Kilrathi ή
τα σημεία παυ θα συναντιόνταυσαν
τα εχθρικά και τα δικά μας εμπαρικά
οκάφη. Δεν χρειάζονται ειδικές τα-
κτικές για να φέρετε σε πέρας αυτή
την αποστολή εκτός από τα να θυμά-
στε ότι πρέπει να υπαστηρίζετε τον
συμπαίκτη σας.



Εξάλλου είναι και ο μοναδικός τρόπος
να επιζήοετε (κάποιος δηλαδή να
υπάρχει που να καλύπτει τα νώτα σας...
και άχι μόνο).

MISSION objective

Οι αποστολές σας ποικίλουν φυσι-
κά αλλά τα 98% της χαρακτηρι-
στικής Tiger's Claw σύγκρουσης

Η μόνη ευκαιρία για να χτυπήσει ο ίδιος το διαστημόπλοιο εχθρικό είναι να βρει μια ευκαιρία που να φωνάζει (αασαεεεε-εασαα..) από μακριά.

Μόλις κανέτε επαφή θα διασπάσουν τον σχηματισμό τους και θα σας επιπθενται σε ζευγη. Είναι ώρα να ρίξετε μια ματιά στο βιβλίο μάχης και να δείτε πως ακριβώς γίνονται οι



Με άλλα λόγια μέχρι να προσωπικά σας
ένστικτα στο πέταγμα σας να σας εξε-
οφализουν από κάθε περίπτωση καλό
θα ήταν να ακολουθήσετε τις εξής
εντολές (κατά γράμμα παρακαλώ):

“Χτυπήστε” τα afterburner και αυξήστε τοχύτητα μέχρις ότου οι διώκτες σας νο αρχίσουν να απομοκρύνονται από εσάς ή σας τελειώσουν τα afterburner! Έτσι κάντε μια οπτόμη κλειστή στροφή 180 μοιρών. Ανοίξτε πυρ στην πρώτη ευκαιρία.



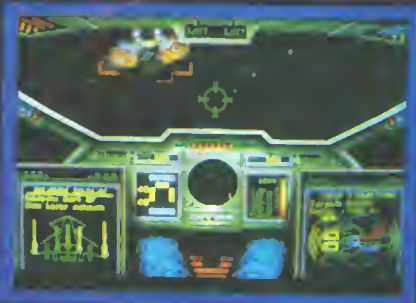
Μειώστε την ταχύτητά σας όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Αν είσα-
στε αρκετά κανός θα βρεθείτε
ξαφνικά πίσω από τον διώκτη σας, και
μην χάσετε την ευκαιρία...

Κάντε μια απότομη στροφή 90 μοιρών και κρατήστε την νέα πορεία σας για ένα περίπου λεπτό. Αν δεν σας ακολουθήσει ο αντίπαλός σας μπορείτε να κάνετε μια στροφή 180 μοιρών και επιτεθείτε του.

Πλησιάστε τον στόχο σας και εκτελέστε μια περιστροφή ταυτόχρονα σαν δεξιότροφος κοχλίας (αν τα καταφέρετε, περάστε να πάρετε και το νόμπελ φυσικής)

Αυτή η τακτική ονομάζεται επίσης και Zig-Zag. Κάνετε μερικά zig-zag κινήσεις προς 45 μοίρες κατά την κατεύθυνση του αντιπάλου σας όσα ταν πλησιάζετε. Περιττό να παύμε ότι υπάρχουν πάρα πολλές ακόμη τακτικές οι οποίες δεν μπορούν να περιγραφούν, ή για την ακρίβεια να γίνουν κατανοητές και χρήσιμες με απλό διάβασμα αλλά χρειάζεται αρκετή πρακτική εξάσκηση (άλλα παυ δεν θέλετε!)

Ακόμα έχετε Neutron Guns τα οποία
μπορούν να κάνουν μεγάλη ζημιά σε
ένα αντίπαλο σκάφος αλλά μόνο όταν



αυτό βρίσκεται πολύ κοντά. Το Mass Driver Cannon είναι και αυτό ένα από τα κλασικά επιθετικά σας όπλα που αποτελεί την χρυσή μετρίότητα σε όλα, εμβέλεια, δύναμη...

Οι Porcupine mines είναι κάποιες ου-



σκευές που μπορεί να μην έχουν ιδιαίτερες δυνατότητες στην ανίχνευση στόχων αλλά είναι αρκετό ισχυρές ώστε να καταστρέφουν έναν αντίπαλο που σας ακολουθεί επίμονα. Υπάρχουν ακόμα κάποια δευτερεύουσας σημασίας επιθετικά μέσα, από τα φιλικά και επιθετικό σκάφη.

ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ

ΤΟΥΣ ΕΧΘΡΟΥΣ ΣΑΣ

Keen Competitor: περισσότερο γνωστός από όλους τους όσους πιλότους των Kilrathi είναι ο Bhurak, ο οποίος αναφέρεται ότι είναι ο καλύτερος πιλότος που υπάρχει αυτή τη στιγμή ανάμεσα στους Kilrathi. Τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματά του είναι η εξαιρετική του ικανότητα στις manouevres και στην ευστοχία. Όμως όπως όλοι έχει και κάποιες αδυναμίες που επικεντρώνονται κυρίως στην αγωγή του για την υπερβολική ταχύτητα και στο ότι ορισμένες στιγμές αργεί να αντηρώσει γιατί υπολογίζει τις συνέπειες κάθε κίνησής του. Μπορεί να είναι ιδιαίτερα γενναίος αλλά το αίσθημα της αυτοσυντήρησης δεν του λείπει. Είναι ένα πετυχημένο χτύπημα ή μω καταπληκτική στροφή από μέρους σας είναι πιθανόν να τον τρέψει σε φυγή. Σχεδόν πάντα χρησιμοποιεί τα laser κανόνια του και ο καλύτερος τρόπος να τον αντιμετωπίσετε είναι να στείλετε αρκετούς πιλότους εναντίον του ταυτόχρονα.

Cold as Vacuum: ο κύριος "κρύος σαν το κενό" είναι ο ικανότερος πιλότος των Kilrathi όταν πρόκειται να φέρει σε πέρας μια συγκεκριμένη αποστολή. Το

κυριότερο πλεονέκτημά του είναι η ικανότητά του να σκέφτετε καθαρά διαρκώς και η ψυχραιμία του σε όλες τις καταστάσεις. Δεν εκνευρίζεται ακόμα και αν κομπάζετε, τον βρίζετε κτλ. Το μοναδικό του ελάττωμα σαν πιλότος είναι η υπερβολική σιγουριά στους συντρόφους του που τον κάνει να μην δίνει πολλές φορές σημασία σε επερχόμενα σκάφη και έτσι το τελευταίο μοιραίο λάθος του θα είναι ότι δεν θα σας δώσει σημασία την στιγμή που τον πλησιάζετε. Αν και χρησιμοποιεί τα laser κανόνια του πιο συχνό από οποιοδήποτε άλλο όπλο, αλλά δεν θα διστάσει να σας χτυπήσει με τους θερμικούς πυραύλους του αν θεωρήσει ότι θα σας νικήσει εύκολα. Χρησιμοποιήστε κλασσικές τακτικές manouevres εναντίον του και μην πέσετε σε "φλύαρες" συμπλοκές.

Extreme Prejudice: το "παιδί" αυτό είναι ένας από τους ικανότερους σύγχρονους πιλότους. Έχουν καταγραφεί τουλάχιστον 55 και περισσότεροι καταρρίψεις δικών μας πιλότων. Το κύριο χαρακτηριστικό του είναι ότι δεν γνωρίζει τι πόει να πει φόβος. Είναι γνωστό ότι ποτέ δεν φεύγει από μία μόχη μέχρις ότου όλοι οι εχθροί έχουν εξοντωθεί! Η επιμονή του και η έλπιση φόβου τον κάνει ιδιαίτερα επικίνδυνο. Δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι υπάρχει κάποιο αδύνατο σημείο στην τακτική του, η οποία ξεκινάει με την εκτόξευση πυραύλων από πολύ μακριά και την επιμονή του σε έναν μόνο στόχο κάθε φορά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΘΕΩΝΗ

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με joystick, mouse αλλά και πληκτρολόγιο

και με την εξαίρεση του τελευταίου τα άλλα δύο μέσα χειρισμού είναι όριστα σε απόκριση και ακρίβεια ενώ ορισμένες φορές κάποιο από τα δύο είναι περισσότερο χρήσιμο για την συγκεκριμένη περίπτωση. Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να παρακάμψετε την καταπληκτική εισαγωγή, ύστερα διαλέγετε αν θα παίξετε κάποιο από τα ήδη ωσμένα παιχνίδια, αν θα ξεκινήσετε την αρχική αποστολή ή αν θα πόρετε κάποιες έξτρα μυστικές αποστολές. Μπαίνοντας μέσα βρισκόμαστε στο κλασικό display που μιλάει με τους διάφορους χαρακτήρες ή έχετε πρόσβαση σε ορισμένες ακόμα λειτουργίες. Κατά την πτήση και τις μάχες βρίσκεστε μέσα σε ένα καταπληκτικό κόκπιτ που δεν είναι μόνο εντυπωσιακό και λειτουργικό αλλά είναι ταυτόχρονα και εξαιρετικό ρεαλιστικό. Πόρα πολλά πληκτρα από εδώ ρυθμίζουν τις λεπτομέρειες της μάχης (λοκόρισμα στόχων, ραντάρ, πολλοί δείκτες και display οθόνες) ενώ η απόκριση του χειριστηρίου είναι υποδειγματική. Υπάρχει ακόμα και αυτόματος πιλότος για να σας επαναφέρει στην σωστή πορεία όταν δεν υπάρχει κίνδυνος ή αντίπαλος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Tα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικό κάτι το εξωπραγματικό καθώς πρόκειται για ένα από τα ελδχιστα δείγματα που έχουν ταυτόχρονα 256 χρώματα διαρκώς στην οθόνη όσχετα από την ταχύτητα και την ποσότητα του animation, στους συμβατούς. Ξεκινώντας από τα πρόσωπα, τις εκφράσεις και κινήσεις των ανθρώπων μέχρι την αποθέωση στους μετεωρίτες. Τα πολλά display στην οθόνη είναι από τα πλέον εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού που με την ποικιλία τους τραβούν την προσοχή του παίκτη. Ο ήχος είναι σε μέτρια επίπεδα χωρίς τίποτα το εξαιρετικό, εκτός και αν έχετε κάποια κόρτα ήχου οπότε φτάνει σχεδόν σε επίπεδα Amiga και θυμίζει αρκετά κάποια γνωστά κινηματογραφικά έργα.

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για τα καλύτερα παιχνίδια που θγήκε πατέ για τα PCs αν θέβασι εξαίρεάσαμε τα adventures. Είναι η Origin είναι πρώτη για μια ακόμα φορά στον χώρο των παιχνιδιών (αι άλλες φορές ήταν η σειρά των Ultima) με το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από κανέναν κατάχα AT. Πιστεύουμε ότι θα κάνει για τους συμβατούς ό,τι έκανε τα Shadow of the Beast για την Amiga!!

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	POWER MONGER
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	10.000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



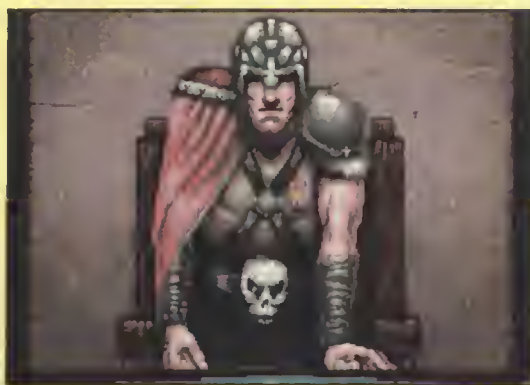
Ελάχιστα παιχνίδια είχαν ποτέ την δύναμη ενός προγράμματος που ονομάζεται **Porulus**, και όσα έχουν κατά καιρούς προσπαθήσει να το αντιγράψουν, απέτυχαν οικτρά. Τι γίνεται όμως όταν μια μεγάλη εταιρία σαν την **Electronics Arts**, αποφασίζει σε συνεργασία με αρκετούς γερούς προγραμματιστές να κάνει το ακατόρθωτο...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	94
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	92



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το βασίλειό σας, το επονομαζόμενο **Miremer** έχει καταστραφεί από έναν τρομερό σεισμό. Ελαχιστοί από τους υπηκόους σας επέζησαν, και όλα τα κομμάτια γης σας πληγώθηκαν, από ολόκληρα βουνά, που μετακινήθηκαν και δηλητηριώδη αέρια που βγήκαν από τα έγκατα της γης. Τριγυρνάτε τώρα για αρκετές εβδομάδες με μια χούφτα πιστούς υπηκόους που απέμειναν, προσπαθώντας να βρείτε μια νέα χώρα σαν καταφύγιο και αρχηγείο. Τελικά τα κύμματα σας οδήγησαν στις ακτές μιας άγνωστης χώρας. Ένα ονειρεμένο μέρος απλώθηκε



μπροστά σας έτοιμο για κατάκτηση. Όμως όπως συμβαίνει σχεδόν πάντα αυτό ήταν κατοικιμένο. Θα μπορούσατε βέβαια να δηλώσετε υποταγή στους άρχοντες της χώρας, και να παραδώσετε για δούλους τους πιστούς σας, όμως εσείς είσαοτε βασιλείας... και είναι εκείνοι που πρέπει να υποδουλωθούν σε εσάς, και όλοι όσοι θα τολμήσουν να σας αντιταχθούν (πρόκειται για ιδιαίτερα ξεροκέφαλο παιδί σας λέω). Με διπλωματικές ικανότητες και στρατιωτικές νίκες θα πρέπει να επιβάλετε την θέλησή σας σε αυτή τη νέα χώρα...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Γαργάλημα μέχρι θανάτου είναι η ποινή που θα επιβληθεί σε όποιον αντιγράφει προγράμματα λέει η **FAST**, η οργάνωση για την αντιμετώπιση της πειρατείας. Για να σας γλυτώσει από αυτό το κακό η κατασκευάστρια εταιρεία του παιχνιδιού σας προτείνει πρώτον: Να μην το αντιγράψετε ενώ κατά δεύτερο λόγο έχει εξοπλίσει το **PowerMonger** με ένα ούσημα ώστε στην αρχή κάθε παιχνιδιού να σας ζητάει να βρείτε και έναν κωδικό από τον αντίστοιχο χάρτη του. Αφού ξεπεράσετε αυτό το εμπόδιο με τον ένα ή τον άλλο (άλλο, ποιόν άλλο, Σ.Αρχ) τρόπο είναι στιγμή να δώσετε το όνομά σας, με το οποίο θα σας αναγνωρίζουν πιστοί και εχθροί στο παιχνίδι. Υστερα περνάτε στην **Option Screen** όπου θα διαλέξετε ανάμεσα σε μια νέα επιδρομή σαν στάνταρ παιχνίδι όπου ο χώρος χωρί-

ζεται σε 195 διαφορετικά τμήματα, να συνεχίσετε μια κατάκτηση στην επόμενη περιοχή, να επιλέξετε να κατακτήσετε μια τυχαία δημιουργούμενη από τον υπολογιστή περιοχή ή να φορτώσετε νέα στοιχεία από τα καινούρια **DATA disks** που η ίδια η εταιρία μας υποσχέθηκε ότι θα φέρει στο φως... Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, πάντως το μόνο πράγμα που μπορείτε να κατακτήσετε από τις 195 περιοχές που αναφέραμε προτιότερα είναι το μικρό νηάκι στο πάνω αριστερό γωνία. Κινείστε τον δείκτη του mouse πάνω του και πατήστε το αριστερό πλήκτρο. Τώρα θα επιτεθείτε κάνοντας απόβαση. Για να κατακτήσετε, επιβιώστε και ευδοκιμήστε σε μια περιοχή πρέπει να καταλάβετε κτήρια, να βρείτε φαγητό και άντρες και να φτιάξετε όπλα και αντικείμενα που θα ανταλλάξετε ή εμπορευθείτε κατά μια



έννοια. Αφού έχετε κατακτήσει μια περιοχή μπορείτε να επιθεθείτε σε οποιαδήποτε γειτονική της χωρίς κανένα πρόβλημα. Ίσως βρείτε λίγο περίεργο τον τρόπο με τον οποίο γίνεται το scrolling της οθόνης αλλά

πάντα να θυμάστε ότι όπως και στο Parulus έτσι και εδώ όλα γίνονται με την χρήση του mouse.

Η οθόνη του παιχνιδιού είναι πολύ μεγάλη αλλά ο χώρος όπου κινούνται και βλέπετε να γίνονται οι εξελίξεις είναι σχετικά μικρός, πιο περιορισμένος από αυτόν του Parulus, αφού υπάρχουν ένα σωρό σύμβολα με τα οποία ορίζεται τι θα γίνει και περνάτε την στρατηγική σας. Ας ρίξουμε όμως και μια ματιά στα ατέλειωτα εικονίδια που συνθέτουν το "Cackrit" αυτού του ατέλειωτου παιχνιδιού στρατηγικής:



OPTIONS: Σώζετε τα παιχνίδια, διαλέγετε την επιλογή για περισσότερους από έναν παίκτες μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης υπαλαγιστών... **SPY:** στέλνετε κάποιαν να κατασκαπεύσει τις εχθρικές πάλεις



MAKE ALLIANCE: λέτε στον υπαρχηγό σας να κάνει συμμαχίες με κάποια πάλη εκεί κοντά, Παρόλα αυτά κασιτίζει: κάθε αντικείμενα που καταβαλάτε γίνεται αμέσως προσφορά



TRADE: στέλνετε έναν υπαρχηγό σε κάποια χωριό και ανταλλάσσει τράφημα για αντικείμενα που παράγονται από τους εκεί χωρικούς και τα αντίστροφα.



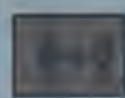
QUERY MODE: διαλέξετε αυτή την επιλογή, ταπαθετήστε τον δείκτη του mouse πάνω σε ένα αντικείμενο, ζώα, άνθρωπα και θα σας πει τα πάντα για τον εαυτό του, μέσα σε ένα ωραία παραθυράκι.



POSTURE: Με αυτά τον τράπα καθαρίζετε την επιθετικότητα σας και την γενική ατάση της συμπεριφοράς σας. Όπως και στην πραγματική ζωή η ασαφή επιλογή σε αυτά τα μεναύ είναι καθαριστική σε παλλές περιπτώσεις πριν από την επίσκεψη σε χωριά για ανταλλαγή πραιάντων μέχρι τις μάχες.



GO HOME: άχι δεν είναι αύνθημα αλλά σταματάει έναν υπαρχηγό και τους άντρες του από την απασαλή που έχουν αναλάβει και τους διατάζει να επιστρέψουν πίσω στην πάλη ή χωριό όπου βρίσκονταν.



TRANSFER MEN: Μεταφέρετε στρατεύματα υπό τις διαταγές του ενός ή του άλλου υπαρχηγού.



GET FOOD: διατάζει τους στρατιώτες σας να μαζέψουν προμήθειες



DROP FOOD: απθέτως εδώ ρίχναν τα φαί τους στην δρόμα. Επειδή μπορεί να φανεί με ένα καντινό zoom στην περιοχή και να τα μαζέψει κάποιος άλλος τότε απατελεί μια κλασική στρατηγική κίνηση



UN-EQUIP: άπως τα να ρίχνετε φαγητά, αλλά εδώ μιλάμε για αντικείμενα και όπλα



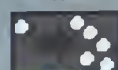
ATTACK: τα μιά μέρας του παιχνιδιού!



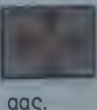
INVENT: σας κάνει εφευρέτες (τι άλλα θέλετε)



SEND CAPTAIN: αν έχετε βρει ή κατασκευάσει βάρκες θα μαράσααν τα στρατευματα σας με την χρήση αυτού του εικονιδίου να διασχίααν τα νερό.



SUPPLY FOOD: διαλέγετε μια περιοχή που χρειάζεται επειγώντως προμήθειες και επιβαρύνετε έναν υπαρχηγό με την απασαλή να την τραφαδατήρει



DE-RANK: υποβιβάζετε, ξηλώνετε, άπαιους δεν σας γεμίζουν τα μάτι από τα ατρατευμά σας.



RECRUIT TROOPS: επιστρατεύση, επλαγή αριαμένων από αλάκληρα των ερατά.



EQUIP: δίνεται στους αγαπημένους υπηκόους σας αυτά που χρειάζονται, όπλα, μαχαίρια και USER!!!

Ας ρίξουμε μια ματιά όμως και στα mode του χάρτη:

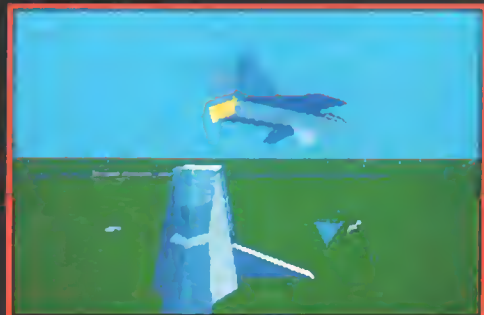
THE OVERVIEW MAP: με αυτόν βλέπετε όλη την χώρα σαν μια μικροσκοπία. Οι άσπρες κουκκίδες που ονοβοσβήνουν είναι οι άντρες σας.

CONTOUR: δείχνει το ύψος του εδάφους
OBJECT: δείχνει τα δέντρα, τα σπίτια, τις οποιήκες και όλα τα ονάλογα που βρίσκονται πάνω σε μια περιοχή

NORMAL: μόνο τους δρόμους (μόνο εκεί)

FOOD: χρησιμοποιώντας χρώμοτο δείχνει το ποσό της τροφής που υπάρχει στα καταλυμοτα.

ARMOUR-GEDDON



ARMOUR-GEDDON

Μια φιλόδοξη οντότητα θέλει να κυβερνήσει την γη. Γι' αυτό λοιπόν φτιάχνουν μια δεσμίδα ενέργειας την οποία θέλουν να εκτινάξουν στη γη. Ετσι όμως, όλα τα απροστάτευτα είδη ζωής θα αφανιστούν.

Εσύ, διαλέγεις και ελέγχεις 6 υψηλής τεχνολογίας οχήματα, με τα οποία αρχίζεις έναν αγώνα ενάντια στο χρόνο, ψάχνοντας να καταστρέψεις το δίκτυο τροφοδοσίας του εχθρού, όπως επίσης και την γεννήτρια της δεσμίδας ενέργειας.

Εσύ πρέπει να μαζέψεις ενέργεια από διάφορες άλλες πηγές για να δημιουργήσεις τα δικά σου συστήματα αντιμετώπισης του εχθρού.



ΤΙΤΛΟΣ	WONDERLAND
HOUSE	MAGNETIC SCROLL
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	9950
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Ενα όμορφο απόγευμα του καλοκαιριού η Αλίκη βαριόταν μέχρι θανάτου. Ξάφνου, ένα κατάσπρω κουνέλι περνάει μπρός της μουρμουρίζοντας: "Ω Θε μου, θ'αργήσω". Η Αλίκη χωρίς δισταγμό αλλά και χωρίς καμιά απορία, πετάγεται και παίρνει από πίσω το κουνέλι. Αυτό χώθηκε μέσα σε μια υπόγεια φωλιά. Αμέσως θυμίζεσαι κι η Αλίκη στην σκοτεινή τρύπα. Κι αρχίζει να πέφτει, να πέφτει και τελειωμό να μην έχει.... Ξαφνικά, παταπούμ, κράκ! Βρέθηκε καθισμένη σε μια αγκαλιά ξερόκλαδα. Είχε φτάσει στη Χώρα των Θαυμάτων!! Εδώ, όλα είναι μυστηριώδη, παράξενα, αλλά και αστεία. Ένα πλήθος παρδαλό, θοριβώδικο, παράλογο κι όμως γοητευτικό περιστοιχίζει την Αλίκη, που κινείται ανάμεσα τους με τη μεγαλύτερη άνεση. Αραγε υπάρχει η Χώρα των Θαυμάτων; Αν νομίζετε πως να είτοιμαστε για ένα μεγάλο ταξίδι στον μαγικό κόσμο του ονείρου, στον μαγικό κόσμο του WONDERLAND..

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	-
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	100
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	98
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	93

Γ Ε Ν Ι Κ Α 97

WONDERLAND

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η Αλίκη (δηλαδή εσείς) άρχισε να βαριέται. Απο πολλή ώρα ήταν καθισμένη κοντά στην αδελφή της κάτω απ' τη φτελιά. Δεν είχε τι να κάνει. Στην αρχή έριξε μια δυο ματιές στο βιβλίο που διάβαζε η αδελφή της, εκείνο, όμως δεν είχε ούτε ζωγραφιές ούτε διαλόγους τίποτ' απ' όλα αυτά. "Μα σε τι χρησιμεύει ένα βιβλίο χωρίς φωτογραφίες ή διαλόγους;" σκέφτηκε, και γύρισε απ' την άλλη μεριά το πρόσωπο. Ξάφνου, ένα άσπρο κουνέλι με κόκκινα μάτια, ήρπασε μπρός της. Αυτό δεν ήταν, βέβαια, κάτι το περίεργο μια κι η εξοχή ήταν γεμάτη με κουνέλια και λαγούς, αλλά τούτο εδώ.. μιλούσε! Πώ, πώ, Θε μου! θ'αργήσω! είπε μ'αγωνία το κουνέλι. Υστερα έβγαλε απ' την τσέπη του γιλέκου του ένα ρολόι, το κοίταξε κι αμέσως το 'βαλε στα πόδια. Η Αλίκη αναπήδησε κατάπληκτη, κι αναρωτήθηκε, αν πράγματι είχε δει με τα μάτια της ένα κουνέλι να φοράει γιλέκο και να κρατάει ρολόι. Τρελή από περιέργεια το πήρε από πίσω, τρέχοντας μ'όλη της τη δύναμη για να το προφτάσει. Το είδε να τρυπώνει σε μια φωλιά κάτω από τον φτάχτη. Με μιας, χώνεται κι αυτή μέσα χωρίς να σκεφτεί με ποιόν τρόπο θα θγαίνει μετά από κεί μέσα. Η φωλιά τραβούσε σε πολύ βάθος. Φαινόταν σαν ένα τούνελ. Ετσι η Αλίκη πήρε μια κατρακύλα, σα να γκρεμιζόταν σε πηγάδι. Τότε, καθώς κατρακυλά, σα να γκρεμιζόταν σε πηγάδι. Τότε, καθώς κατρακυλούσε, αναρωτήθηκε: Είναι πραγματι τόσο βαθιά η φωλιά ή εγώ θυθίζομαι αργά αργά; Σε μια στιγμή, ενώ εξακολούσε να πέφτει, άρπαξε από κάποιο ράφι ένα βάζο, που ήταν πάνω του γραμμένο "Μαρμελάδα". Η Αλίκη μετά από λίγο είχε φτάσει στην Χώρα των Θαυμάτων. Αραγε θα μπορέσετε να εξοικειωθείτε με τους κατοίκους αυτής της περίεργης χώρας: την κάμπια που καπνίζει ναργιλέ και δίνει σοφές συμβουλές, τον τρελό καπελά, την Ντάμα κούπα και άλλους ακόμα πιο περίεργους χαρακτήρες. Δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε....

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

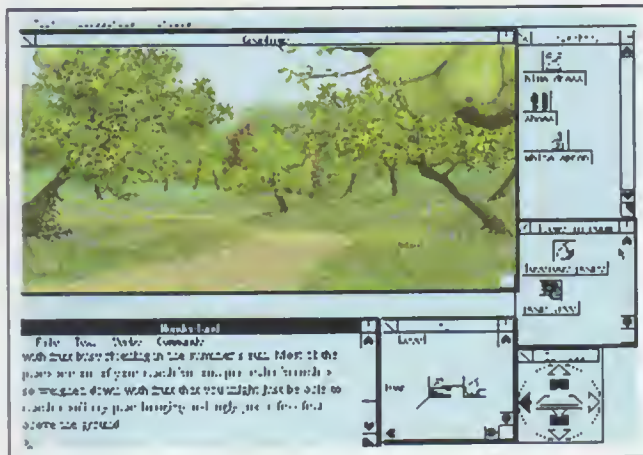
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από τέλεια. Τα γραφικά σε VGA Mode έχουν ανάλυση 640x480!! ενώ σε άλλα adventure, μόλις φτάνουν την ανάλυση 320x200. Τα γραφικά εμφανίζονται σε δύο μεγέθη, στο κανονικό και στο μικρό. Τα χρώματα και αυτά τέλεια. Η κίνηση στο παιχνίδι είναι σχεδόν ανύπαρκτη, όπου όμως κάνει την παρουσία της τα αποτελέσματα είναι κάτι παραπάνω

νω από τέλεια. Ο ήχος είναι ανύπαρκτος τουλάχιστον στο δικό μου μηχάνημα (δεν διαθέτει κάποια μουσική κάρτα). Αν όμως το δικό σας μηχάνημα διαθέτει κάποια κάρτα μουσικής σίγουρα τα αποτελέσματα θα είναι πολύ καλύτερα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Παίρνει 100 με άριστα το 10!! Όλα λειτουργούν με σύστημα windows. Στην οθόνη εμφανίζονται μέχρι και 6 παράθυρα, για





τα γραφικά, τον κειμενογράφο, το Inventory, την πυξίδα, τον χάρτη και το παράθυρο που απεικονίζει τα αντικείμενα των χώρων στον οποίο βρίσκεστε. Μια ακόμα καταπληκτική λειτουργία που διαθέτει είναι δυνατότητα εκτύπωσης της ροής του παιχνιδιού. Ετσι δεν θα χρειαστεί να κρατήσετε ούτε μια σημείωση. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού, είναι αρκετά πλούσιο. Μερικά ρήματα : EXAMINE, OPEN, CLOSE, GET, WEAR, DROP, REMOVE, DRINK, EAT,

PEAR TREE, GO WEST. Προχωρήστε νοτιοδυτικά και EXAMINE PAW PRINTS, EXAMINE STILE, τώρα GO SOUTH, GO NORTH, GO WEST, GO WEST και EXAMINE PAW PRINTS.



Προχωρήστε νότια, μπροστά σας υπάρχει μια τρύπα λαού, μπειτε μέσα (GO SOUTH).

Ξαφνικά αρχίζετε να πέφτετε, σε μια στιγμή βλέπετε ένα ντουλάπι, και ένα βάζο με μαρμαλάδα. Πάρτε την μαρμελάδα (GET JAR).

Όταν φτάσετε κάτω GO EAST, EXAMINE HEAP OF LEAVES, GET HEAP OF LEAVES, EXAMINE DOOR, τώρα προχωρήστε δυτικά και EXAMINE TABLE, EXAMINE UNCOMFORTABLE CHAIR, SEARCH UNCOMFORTABLE CHAIR, SEARCH TABLE, EXAMINE MUSICAL DOOR, OPEN MUSICAL DOOR, GO NORTHWEST.

Βρίσκεστε στο δωμάτιο με το πιάνο, εκεί GET KEY IN C, EXAMINE GRAND PIANO, OPEN GRAND PIANO, EXAMINE KEY IN G, GET KEY IN G..... EXAMINE MUSICAL CHAIRS, EXAMINE MIRROR, SEARCH MIRROR, SEARCH GRAND PIANO, CLOSE

GRAND PIANO, EXAMINE SHEET MUSIC, SEARCH SHEET MUSIC, GET SHEET MUSIC.

Τώρα θα πρέπει να προχωρήσετε ανατολικά (GO EAST), τώρα EXAMINE DOOR, OPEN DOOR WITH KEY IN C, GO SOUTH, τώρα μπαίνετε μέσα στο μικρό δωμάτιο, εκεί EXAMINE SMALL OVERALL, SEARCH SMALL OVERALL, WEAR SMALL OVERALL, GET SMALL OVERALL, EXAMINE COAT HANGER, GET COAT HANGER, EXAMINE CARD SHOE, SEARCH CARD SHOE, GET CARD SHOE, EXAMINE BAR, SEARCH BAR, τώρα φυγείτε και πηγαίνετε στο πέραςμα (go to the passage).

Τώρα πηγαίνετε ανατολικά (GO EAST), εκεί SEARCH WOODEN DOOR, LOOK WOODEN DOOR.

Τώρα προχωρήστε νοτιοανατολικά (go southeast) και εκεί EXAMINE POTION



SEARCH. Κάτι που θα πρέπει σίγουρα να ανφέρουμε είναι οι τέλειες περιγραφές των χώρων και των αντικειμένων. Με δύο λόγια το λεξιλόγιο και ο χειρισμός είναι τέλειος..

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

■ εκινώντας βρισκόσαστε με την
■ αδελφή σας Emily στην όχθη
■ ενός ποταμού. EXAMINE BOOK, SEARCH GREY DRESS, SEARCH BOOK, GO EAST. Βρίσκεστε σε ένα μέρος γεμάτο αχλαδιές, εδώ EXAMINE CHAIN, EXAMINE HANGING LANTERNS, GET HANGING LANTERNS, EXAMINE PAW PRINTS, EXAMINE PEAR TREE, SEARCH

Υ Π Ε Ρ

↑ Γραφικά. Περιγραφές.
Χειρισμός.
Παράθυρα. Εκτύπωση ροής
παιχνιδιού.

Κ Α Τ Α

↓ Ηχος.

BOTTLE, GET POTION BOTTLE, EXAMINE BLUE FAN, OPEN BLUE FAN, GET BLUE FAN, EXAMINE CURTAIN, OPEN CURTAIN, GET CURTAIN, EXAMINE PAIR OF BLUE GLOVES, GET PAIR OF BLUE GLOVES, EXAMINE TABLE, SEARCH TABLE, EXAMINE GLASS BOX, GET GLASS BOX, OPEN GLASS BOX, EXAMINE WINDOWS.....

ΤΙΤΛΟΣ	LOOM
HOUSE	LUCAS FILM GAME
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	5950
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Κάτι που είναι γνωστός σε όλους είναι η δύναμη που διαθέτει η μουσική. Ηρεμεί μέχρι και αγρίμια. Τι θα λέγατε να γνωρίσουμε από κοντά αυτή την φοβερή δύναμη, στην πιό μουσική περιπέτεια που έχουμε συναντήσει ποτέ; Μια μουσική περιπέτεια, που περιέχει το πιο πρωτότυπο σενάριο, και είναι κατασκευασμένη από το γνωστό μας Brian Moriarty. Κυρίες και Κύριοι ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στο μαγικό κόσμο του LOOM....

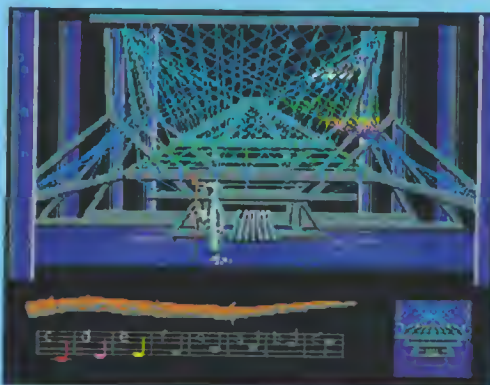
ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	100
ΗΧΟΣ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΛΕΙΑ - ΤΙΜΗ	97

Γ Ε Ν Ι Κ Α 99



ΣΕΝΑΡΙΟ

Η περιπέτεια εξελίσσεται σε μια επαχή που α κόσμος είναι αργα-αργα ενωμένος σε συντεχνίες. Εσείς είστε ένα δεκαεφτάχρονο αγόρι α Bobbin Threaddbare που ανήκει στην συντεχνία των υφανταυργών. Η μητέρα σας έχει πεθάνει και έσας σας έχει αναλάβει υπό την κηδεμανία του α Hetchel. Οι πρεσβύτεροι τιμωρούν τον Hetchel για ανυπακοή, μετατρέποντάς τον σε αυ-



γό χήνας. Ξαφνικά όμως εμφανίζεται μια χήνα που μετατρέπει όλους τους πρεσβύτερους σε χήνες. Η συντεχνία σου κινδυνεύει, η ώρα που τα τραμερό χάας θα ξυπνήσει πλησιάζει. Εσείς θα πρέπει να βρείτε την συντεχνία σας και ταυτόχρονα να παλεμίσετε και τα Χάας. Τα έργα σας είναι δύσκολα, τα μόνα όπλα που έχετε είναι τα μαγικό-μουσικό ραβδί. Θα τα καταφέρετε άραγε;...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά τα κάτι άλλα. Μπαρώ να πώ ανεπιφύλακτα ότι είναι τέλεια. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, τα χρώματα και οι εντυπωσιακές σκηνές είναι από τις καλύτερες που έχω δει ποτέ. Τα μόνα που έχω να πώ είναι ότι η περιπέτεια είναι από τις καλύτερες περιπέτειες που έχω δει και έχω παίξει. Με λίγα λόγια "δεν πιάνεται", είναι τα καλύτερα παιχνίδια που έχει βγάλει η Lucasfilm. Για τον ήχο δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά πράγματα. Η μουσική στα παιχνίδια έχει τον πρώτο λόγο και τα παιχνίδια, χρησιμαπαιεί μόνο μουσικά καμμάτια, για το χειρισμό του. Τα μουσικά καμμάτια που χρησιμαπαιεί είναι του Τσαϊκόφσκι, η μεταφορά τους σε ηλεκτρονικό

ήχο είναι εκπληκτική. Με λίγα λόγια α ήχος είναι φαβερός.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά περίεργος. Η αθόνη χωρίζεται σε 3 βασικά μέρη. Στην κεντρική αθόνη που σε αυτό εξελίσσεται όλη η περιπέτεια, στα αριστερά κάτω που εμφανίζεται το μαγικό-μουσικό ραβδί και τα δεξιά κάτω που εμφανίζεται κάποιο αντικείμενο που ενταπίζουμε. Στα παιχνίδια δεν γράφουμε, ούτε χρησιμαπαιούμε έταιμες ενταλές. Όλα γίνονται με την χρήση μουσικών καμμάτων που παίζουμε με τα μαγικό-μουσικό ραβδί. Για παράδειγμα όταν θέλουμε να αναίξουμε κάτι παίζουμε τα μουσικά καμμάτια draft opening. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με την βοήθεια του mouse. Τα παιχνίδια έχει επιλογή για τρία επίπεδα, στα πρώτα





μας εμφανίζεται και ένα πεντόγραμμα με τις νάτες κάτω από τα ραβδί, στα δύσκολα επίπεδα αυτό το πεντόγραμμα δεν υπάρχει και η χρήστης θα πρέπει να έχει αρκετές γνώσεις μουσικής. Κατά την γνώμη μου για αρχή θα ήταν καλό να παίξετε στα εύκολα επίπεδα.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αρχίζοντας, βρίσκεστε λίγα πιά έξω από τα χωριά. Ξαφνικά εμφανίζεται μια νύμφη και σας λέει ότι οι πρεσβύτεροι στα χωριά σας περιμένουν. Κόντε EXAMINE LEAF.

Πραχώρα άλα δυτικό άπαυ να φτάσετε στα χωριά. Τώρα μπαίνετε στη πρώτη



σκηνή που βρίσκεται αριστερά. Εκεί βρίσκονται οι πρεσβύτεροι. Μπαίνοντας εξετάζετε τα τρία χαλιά. Μετά πραχωράτε και ακούτε τους πρεσβύτερους να μιλούν.

Ακούτε για την γέννηση σας και για κάποια μυστικά που δεν πρέπει να μάθει. Ένας από τους πρεσβύτερους α Hetchel σε υποστηρίζει. Οι άλλοι πρεσβύτεροι γυρίζουν εναντίον του και τον μετατρέπουν σε αυγά χήνας. Εντωμεταξύ μπαίνει μια χήνα μέσα στην σκηνή και ακούγοντας μια μουσική από τα LOOM μετατρέπονται και οι άλλοι σε

χήνες και φεύγουν απ' τα νησιά. Τώρα βγαίνετε από εκεί που είσαι κρυμμένος και πηγαίνετε στα χωριά που βρίσκονται τα αυγά και τα ραβδί (distaff). Αυτόματα σας εμφανίζονται οι νάτες από κάτω. Πηγαίνοντας στα αυγά ακούγεται μια μουσική (draft opening - eced -). Τώρα την παίζετε εσείς πάνω στα αυγά και εκείνα αναίγει.

Από εκεί βγαίνει α Hethel μεταμορφωμένος σε χήνα. Του εξηγεί ότι, όταν γεννήθηκε α Bobbin, οι μεγαλύτεροι είδαν ότι εμφανίστηκε τα χάας. Και νόμισαν ότι, εάν εξαφανιζόταν α Bobbin θα γλίτωναν απ' τα χάας. Αλλά από ότι φάνηκε μόνο α Bobbin μπορεί να τους σώσει. Σας λέει να μην χάσετε πατέ τα distaff και να φύγετε από τα νησιά. Εξετάστε τα LOOM. Σας δίνει τα draft transcendence - c'fqc -. Δεν μπορείτε να την παίζετε τώρα αλλά θα την χρειαστείτε αργότερα. Βγαίνετε από την σκηνή και μπαίνετε στην πια δεξιά. Είναι η σκηνή του Hetchel. Πηγαίνετε στα τραπέζι. Βλέπετε τα Book of Patterns. Πάρτε τα μαζί σας. Εξετάστε δίπλα τα φλαακί. Μαθαίνετε τα draft emptying - qffe -. Μαθαίνετε τα draft dyeing - ddc - . Στα wool πόνω από τα καζανόκι κάντε τα αντίτραφα. Κόντε τα ίδια και στα cloth rack. Πηγαίνετε στα wool που είναι στα καλόνι. Κόντε τα draft dyeing και αμέσως κόντε τα αντίτραφα. Πηγαίνετε τα hear και κάντε την ίδια διαδικασία. Τώρα βγαίνετε από την σκηνή και πηγαίνετε βαρειαδυτικό. Βλέπετε τέσσερα δέντρα. Εξετάστε τις τέσσερις καυφώλες. Οι τρεις είναι γεμότες και ακούς από τη κάθε μία και μια νότα. Σας λείπει μιά. Αριστερά εκεί που βρίσκονται οι τόφαι σε κόπι αγκόθια βλέπεις μια κίνηση. Πηγαίνετε καντό. Ένας λαγάς βγαίνει και η καυκαυβόγια τον παίρνει και τον

πεί στην φωλιά της. Πηγαίνετε και κόντε examine αταν τάφα της μόνα σας. Μαθαίνετε ένα hint για τα πώς θα φύγεις απ' τα νησιά. Εξετάστε και την τέταρτη καυφώλα. Μαθαίνετε τα draft Night vision - cddc -. Πηγαίνετε πια στα χωριά. Μπαίνετε στη πρώτη σκηνή δεξιά.

Είναι παλύ ακατεινή. Βρείτε τα darkness και πόνω του κόντε τα draft night vision. Μαθαίνετε από τα Wheel τα draft straw into gold. Πηγαίνετε τώρα στα όχυρα και κάντε τα χρυσάφι με τα draft straw into gold. Τώρα παίζετε στα χρυσά τα ανόπαδα τα draft. Τώρα βγαίνετε από την σκηνή και πραχωράτε όλα αριστερά. Στην απαβόθρα, κόντε examine στα όστρακα και examine σταν γλόρα. Κάντε στα όστρακα τα draft opening. Μαθαίνετε την νάτα F. Γυρίστε στα αρχικό μέρας που ξεκίνησε η περι-

Υ Π Ε Ρ

↑ Πρωτότυπο σενάριο.
Τέλεια γραφικά
Εκπληκτική κίνηση.
Μοναδική ατμόσφαιρα. Ηχας

Κ Α Τ Α



πέτεια. Σταν αυρανό κόντε τα draft opening. Πέφτει τα δέντρα και φεύγετε εύκολα από τα νησιά. Στην θάλασσα αυναντότε ένα ανεμαστρόβιλα. Κάντε examine και μαθαίνετε τα draft twisting. Κόντε το ανάπαδα και α ανεμαστρόβιλας θα φύγει. Τώρα βρίσκεσαι α' ένα νησί, τώρα.....

Ta Flight Simulators πρέπει να υπάρχουν στην αγορά από τότε που εμφανίστηκαν και τα πρώτα home computers. Δεν εξηγείται αλλιώς η πληθώρα τέτοιων πακέτων, από την εποχή ήδη του ταπεινού Spectrum !! Κάθε χρόνο εμφανίζονται και καινούργια και καλύτερα, και για να δούμε μέχρι που θα φτάσουν... Ένα από τα καλύτερα της περασμένης χρονιάς (και όχι μόνο) είναι και το **Their Finest Hour** (υπότιτλος **Battle of Britain**), της Lucas Film Games. Ένα παιχνίδι που βαδίζει στα χνάρια του προκατόχου του **Battlehawks 1942** από την ίδια εταιρία, αν και πρέπει να ομολογήσουμε ότι είναι κατά πολύ βελτιωμένο σε σχέση μ' αυτό. Ας δούμε όμως αναλυτικά περί τίνος πρόκειται αυτή τη φορά.

ΤΙΤΛΟΣ	BATTLE OF BRITAIN
HOUSE	LUCAS FILM
FORMAT	AMIGA, ATARI, PC
TIMH	5950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

BATTLE OF BRITAIN

THEIR FINEST HOUR

FLIGHT BRIEFING MAP

Training Flight: 2
Spitfire Mk I
Pilot:
 ✦ YOUR AIRCRAFT
 ✦ RAF
 ✦ CONVOY
 ✦ LUFTWAFFE
 ✦ TARGETS
Ground Site:
 Pevensey
 Chain Home
 Radar Station
Status:
 Radar detection
 efficiency of
 100%
AMMO STANDARD
DAMAGE STANDARD
FUEL STANDARD
ENEMY VETERAN
RESET

BRIEFING ROSTER CANCEL GO FLIGHT

ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Tο Battle of Britain είναι ένα simulation του Δεύτερου Παγκόσμιου πολέμου με αερομαχίες ανάμεσα στα αεροπλάνα της Γερμανικής Luftwaffe και της Βρετανικής Royal Air Force. Αυτή η φάση του πολέμου κράτησε από τον Ιούλιο μέχρι τον Σεπτέμβριο του 1940, και έγινε πόνω από τη Βρετανία και τη Μόγγη. Στο παιχνίδι μπορείτε να πόρετε είτε το μέρος των επιτιθέμενων Γερμανών, είτε των αμυνόμενων Αγγλων. Αν παίζετε με το μέρος των Γερμανών σκοπός σας είναι να καταρρίψετε όσο περισσότερα Αγγλικά αεροπλάνα μπορείτε, και ταυτόχρονα να βομβαρδίσετε στόχους στη ξηρά και στη θάλασσα. Ετσι, η επιχείρηση Sea Lion (εισβολή στην Αγγλία) θα μπορέσει να ξεκινήσει. Στην αντίθετη περίπτωση πρέπει να υπερασπίσετε τη χώρα σας όσο πιο καλά μπορείτε, καταρρίπτοντας τα Γερμανικά καταδιωκτικά και βομβαρδιστικά. Όλα αυτά, σύν αρκετές ιστορικές μόχες αναπαριστώνται με ακρίβεια και λεπτομέρεια που προκαλούν το θαυμασμό...

ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ-ΟΠΛΑ

Στα Battle of Britain παίρνουν μέρας τα περισσότερα γνωστά αεροπλάνα της επαχής του Δευτέρου Παγκασμίου παλέμου. Αυτό μπαράμε να τα χωρίσαμε σε τρεις μεγάλες κατηγορίες, τα μαχητικά, τα dive bombers και τα medium bombers. Για τους Γερμανούς λοιπόν έχουμε τα : Messerschmitt Bf 109E-3 Emil Fighter, Messerschmitt Bf 109E-4/B Jabo Fighter/Bomber, Messerschmitt Bf 110C-4 Zerstoror Fighter, Messerschmitt Bf 110C-4/B Jabo Fighter/Bomber, Junkers Ju 87B-1 Stuka Dive Bomber, Junkers Ju 87B-2 Stuka Dive Bomber, Dornier Do 17z-2 Medium Bomber, Heinkel he 111H-3 Medium Bomber, και Junkers Ju 88A-1 Medium Bomber/Dive Bomber. Αντίστοιχα τώρα, οι Αγγλοι έχουν τα εξής αεροπλάνα : Hawker Hurricane Mk 1 Fighter, Supermarine Spitfire Mk I Fighter, και τέλος Supermarine Spitfire Mk II Fighter. Τα όπλα τώρα που χρησιμοποιούν αυτό τα αεροπλάνα για μεν τους Γερμανούς είναι τα 7.92 mm MG 15 και MG 17 παλυβάλα, 20 mm MG FF

πράγματα !!! Όχι ότι δεν υπάρχει δρόση και αγωνία, αντίθετα μόλις, υπάρχει όφθαινη και καταλυτική δρόση και μόνα δρόση απα την αρχή μέχρι τα τέλας της κόθε απασταλής. Και για να τα ξεκαθαρίζουμε τα πρόγμματα, παίος δεν ζητάει παραπόνω δρόση σ'ένα simulator ; Τα παχνίδι παίζεται όνετα με τα mouse, τα keyboard ή τα joystick. Στα βασικό menu υπάρχουν αι εξής επιλαγές : Εκπαιδευτική πτήση, πτήση μάχης, απασταλή φτιαγμένη από εσός με ταν Mission Builder που υπάρχει στα ίδια τα πρόγγραμμα, εκστρατεία (παλλές απασταλές που παίζονται όλες μαζί συναλκό, και στις απαιες μπαρείτε ν'αλλόξετε τα απατέλεσμα της ισταρίας), να δείτε τα αρχεία με τα απατέλεσμα όλων των παλόνων που έχουν πετόξει στις δίοφαρες απασταλές, να δείτε κόπαια μόχη που έχετε σώσει, και τέλας να βγείτε απ'τα πρόγγραμμα. Καλό είναι ν'αρχίσετε τα παχνίδι με τις εκπαιδευτικές πτήσεις όπου και κόπαια λάθας να γίνει δεν περνόει στα αρχεία σας, και γενικώς μπαρείτε να δακιμόσετε τις δίοφαρες μαναύβρες και την αξιαπιστία του αερασκόφους σας και ν'απατύξετε τις ικανότητες σας.

Υπάρχει η δυνατότητα να καθαρίσετε πλήρως τις δίοφαρες παράμετρας της κάθε πτήσης και να τη παρασμώσετε στα δικά σας τελείως πασωπικό γαύστα, πρόγμματα παλύ καλά για τας αρχόριους. Συγκεκριμμένα, αυτό στα απαια μπαρείτε να επέμβετε είναι : Τα setup, αν δηλαδή αι θέσεις των εχθρών θα είναι standard ή random, τα ammo, αν θα είναι άπειρα ή κανανικό, η ζημιό του σκάφους, αν θα μπαρεί να είναι

όπειρη ή κανανική, τα καύσιμα, όπου ισχύουν τα ίδια όπως και πρίν, η ικανότητα των εχθρών, και τέλας η αρχή της απασταλής (στα έδαφας ή σταν αέρα). Βέβαια, αν επέμβετε σε κόπαια απασταλή αι επιτυχίες σας δεν θα παρastaύν σταν πασωπικό σας φόκελλα (ας μη τα θέλαμε όλα δικά μας...!!).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

ΚΙΝΗΣΗ

Από τεχνικής πλευράς τα Battle of Britain είναι όψαγα. Τα αεροπλάνα είναι φτιαγμένα με sprites και όχι με vectors όπως συνηθίζεται τώρα τελευταία, και έτσι η λεπταμέρεια τας εί- ναι μεγόλη και απαλαυστική για τα μάτι.



Στα όμαρφα σχεδιασμένα corkits των διαφόρων αεραπλόνων υπάρχουν όλα τα απαράιτητα όργανα για τη πτήση, και είναι διαφαρητικό για κόθε τύπα. Μπαρείτε να δείτε πίσω σας, όπως και δεξιό και αριστερό σας (αν παίζετε σε Amiga μόνα αν διαθέτετε την extra μνήμη). Βέβαια, όταν εμφανίζονται παλλαί εχθραί ταυτόχρονα στην αθόνη το παχνίδι γίνεται λίγο άργω, αλλό αυτό δεν μειώνει σχεδόν καθόλου τη δρόση. Οι αεραμαχίες που γίνονται πρέπει να είναι από τις πιο καλές που έχουμε δει σε computer, και βλέπετε το αντίπαλο αεραπλόνα να διάλυεται σε κομμάτια ακαύγαντας παρόλληλα και τις φοβέρες εκρήξεις. Και μιο και μιλάμε για ταν ήχα να παύμε ότι γενικώς είναι λιτάς (πυραβολισμαί, εκρήξεις και ήχαι από τις μηχανές των αεραπλόνων), αλλό αυτά που υπάρχει κόνει τη δαυλειό του παλύ καλό και πασφέρει στα σύναλα του παχνιδιού.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οα έχετε ήδη καταλαβεί ότι το Battle of Britain είναι ένα παχνίδι απαράιτητο σ'όλους αυτούς που τους αρέσουν τα flight simulators. Είναι τόσο εθιστικό και ταυτόχρονα εύκολο το gameplay, που ακόμα και αυτοί που δεν παίζουν τέτοιου είδους παχνιδια αν το δοκιμάσουν πιστεύουμε ότι θα το αγαπήσουν. Τι παροπάνω να πούμε, απ'το ότι το παχνίδι σαν ολοκληρωμένο πλέον πακέτο διαθέτει το καλύτερο ίσως manual που έχουμε δει ποτέ (200 και πλέον σελίδων !!!), και ορπιο να μαγνητοσκοπέιτε τις αποστολές σας σε δι- σκέττα και να τις βλέπετε όποτε θέλετε !! Παγαίνετε και αγοράστε το με κλειστά μάτια...

και MG FF/M κανόνια, και 1,100/550/110 Pound (500/250/50 kg) βόμβες, για δε τας Αγγλους τα .303 Browning Machine Guns.

ΠΑΙΞΙΜΟ-ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

MENU

Κατ'αρχήν να παύμε ότι όσαι είσα- στε πισταί και φανατικά με τα simulations της SubLogic, καλύτερα να μείνετε μακρυό !!! Τα Battle of Britain δεν είναι από τα παγαρόμματα που πρέπει να παίζετε ώρες και να διαβόσετε τόναυς από manuals για να καταφέρετε μια καλή πασagείωση ή απαγείωση ... γιατί, απλά δεν έχει τέταια

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	63
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	91

Γ Ε Ν Ι Κ Α 91

TITΛΟΣ	4D SPORTS BOXING
HOUSE	MINDSCAPE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	5000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Η MINDSCAPE έχει
βαλθεί να μας τρελάνει με
την πρωτοτυπία της και
την πληθώρα των games
πού εισάγουν όλο και
κάτι καινούργιο. Ετσι και
πάλι μας παρουσιάζει το
πρώτο ουσιαστικά
εξομοιωτή Boxing με την
ονομασία 4D Sports
Boxing.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - TIMH	89

ΓΕΝΙΚΑ 89

4D SPORTS BOXING

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ - ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με τα πληκτρολόγιο, τα joystick ή το mouse και είναι άψογος ότι και εάν χρησιμοποιηθείτε. Η επιλογή γίνεται μέσω

διοφόρων μεναύ τα απαία είναι καλό δεμένα μεταξύ τους. Η αθόνη χωρίζετε σε τρία μέρη στα γυμνοστήρια όπου γίνεται και η πραπόνηση, τα πρώτα μέρας εμφανίζει τα ήρωα δηλοδή εσός

να προπονήστε πρασπαθώντος να αυξήσετε τις μυικές δυνάμεις σας, στα κάτω μέρας εμφανίζονται αι μπόρες κοτόστοσεις διαφόρων σωμοτικών παραγάντων καθώς και τα είδος της προπόνησης. Η αθόνη δρόσης του game χωρίζετε σε δύο μέρη, στα όνω εξελίσσετε η δρόση και στο κάτω υπόρχει μίό σειρά από μεναύ όπου μπορείτε να διαλέξετε, την γωνία λήψεις

της κάμερας που θα πέρνει ταν αγώνα, εόν θέλετε replay σε κόποιο κολή φύση, τους βοθημαύς παύ επιτύχατε, τα πόχας των ποικτών (νοι καλό βλέπετε και δε μι



λόμε γιο λίπας) αλλά για ταν τρόπο παραυσίασεις το πώς δηλοδή θέλετε των παίκτη από μίό γραμμή έως τετρόγωνο με όλλο λόγια για πρασθήκη 3d ε πι πλέ αν. Στα μεναύ διολέγετε και

τις στατιστικές των ογώνων, ακόμο πρέπει να τανίσουμε ότι την επιλογή λήψεις την κάνετε μέσα από μενού εννέα καμερών υπό διαφορετική γωνία.

Οι επιλογές στα μενού συνεχίζονται με μερικές ακόμο λειτουργικές διαδικασίες. Τα σενόρια είναι άψαγα και απλό, η λαχτόρα ενός μαχητή παυ ξεκινάει να κατακτύσει τα κύπελλα και ταυς τίτλους.

ΠΛΟΚΗ - ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η πλοκή είναι μεγάλη εφόσον καλείσθε να αντιμετωπίσετε πληθώρα αντιπάλων φτάνοντας στο απόγειο της δόξας ενός άριουτου μποξέρ. Η περιπέτεια κινήτε μέοα σε γυμναστήρια προπόνησης με οκοπά την αύξηση των ικανοτήτων σωματικών και αντανακλαστικών και προχωρά στο ring όπου πλέον αγωνίζεστε για τον τίτλο και την επιβίωση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι άριστα με άψογες τριδιάστατες απεικονήσεις των ηρώων, τα sprites είναι μεγάλα και

αλλάζουν μέγεθος αναλόγως την απόσταση λήψεις του αγώνα. Αυτό που είναι ιδιαίτερα ωραίο είναι το background, ένα καλοσχεδιασμένο κομμάτι στο παιχνίδι. Ο ήχος είναι ο κλασικός ενός PC με ωραίο μουικό θέμα, βέβαια δε συζητάμε την περίπτωση όπου τυχόν να έχετε μία από τις μουικές κάρτες Ad lib, Roland, Saunblaster.

ΓΕΝΙΚΑ

Το game αξίζει πολλά και όχι μόνο σαν ο πραγματικά πρώτας εξωμοιωτής αλλά για την ρεαλιστικατητά του και τον καλό και προσεγγμένα σχεδιασμό της MINDSCAPE.



BETRAYAL



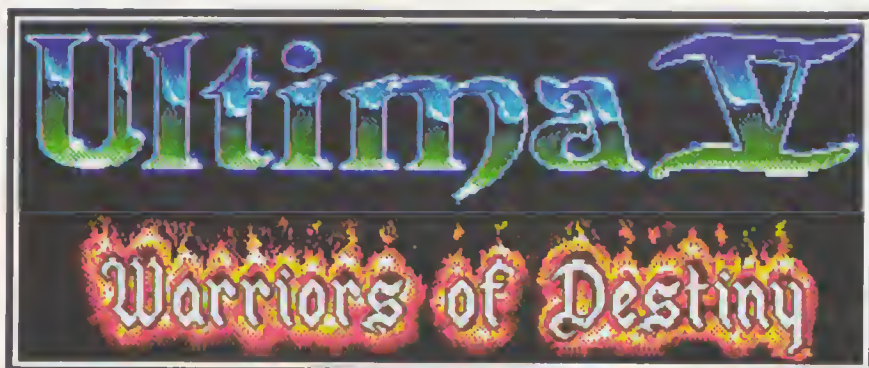
A WEB OF INTRICATE POSSIBILITIES - BUT FAIR PLAY ISN'T
ONE OF THEM

MASTERS OF STRATEGY

Για μια ακόμα φορά ο Lord British χρειάζεται τη βοήθειά σας για να κατατροπώσει τις δυνάμεις του κακού που απειλούν το βασίλειό του.

Αυτή είναι πια η καθιερωμένη υπόθεση της σειράς που τα πρώτα της θέματα είχαν γίνει στις αρχές της δεκαετίας του 80. Έτσι εσείς θα ξυπνήσετε απότομα από τον ύπνο σας μέσα στο δωμάτιό σας καθώς ένα μπλε φως σας λούζει. Είναι ώρα για μία μικρή αναδρομή στο παρελθόν της σειράς: Όταν ακόμα ο Lord British ήταν νέος, η Sosaria (όπως ονομαζόταν τότε η Britannia) ήταν χωρισμένη σε οκτώ κύριες πόλεις που η κάθε μία από αυτές συχνά βρισκόταν σε πόλεμο με τις υπόλοιπες. Όταν ο Lord British έδειξε υπερβολική γενναιοδωρία και αρετή μέσα στα χρόνια, ανάδειχτηκε ως ο αδιαφιλονίκητος άρχοντας αυτού του τόπου. Προτού προχωρήσουμε αξίζει να σημειώσουμε ότι στην Sosaria οι άνθρωποι σχεδόν δεν γερνάνε...

ΤΙΤΛΟΣ	ULTIMA V
HOUSE	ORIGIN
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Η ΠΡΩΤΗ ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΕΠΟΧΗ

Ένας μεγάλος μάγος, ο αναμοζόμενος Mondain, ήταν ένας άνθρωπος χωρίς ορετές ολλό με μεγάλη δύναμη. Αφού εκμεταλλεύθηκε τις γνώσεις του πατέρα του, έφτασε στο σημείο να οναζητήσει την αθανασία.

Οι προσπάθειες του είχαν ακόμα σαν συνέπεια να ανοίξει μία πύλη από όπου

οι δυνάμεις του κακού είχαν πρόσβαση στην πόλη. Ο British κόλεσε έναν ήρωα από τον έξω κόσμο ο οποίος ήταν τόσο δυνατός που κατατρόπωσε τον Mondain. Οι δυνάμεις του σκοτους έσβησαν και εξοφονίστηκαν αλλά η σπειλή τους πορέμενε σαν ανοιχτή πληγή κάτω από την πόλη. Έτσι ήταν αναπόφευκτη

Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΠΟΧΗ

ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ

Ο Mordain είχε μια διαβολική βοήθη, την Minax, που ολοκλήρησε η Sosaria είχε ξεχάσει μέσα στην χαρά της νίκης επί του κοκού.. Αυτή κατάφερε τελικά να επιβληθεί και να κολέσει για μια ακόμα φορά τις δυνάμεις του σκοτους. Το κακό είχε υλαποιηθεί ξανά και σκόρπιζε τον τρόπο στην χώρα. Ο ίδιος ήρωας επέστρεψε και με το ίδιο σθένος εξόντωσε τους δαίμονες και έφερε την ειρήνη στον κόσμο.

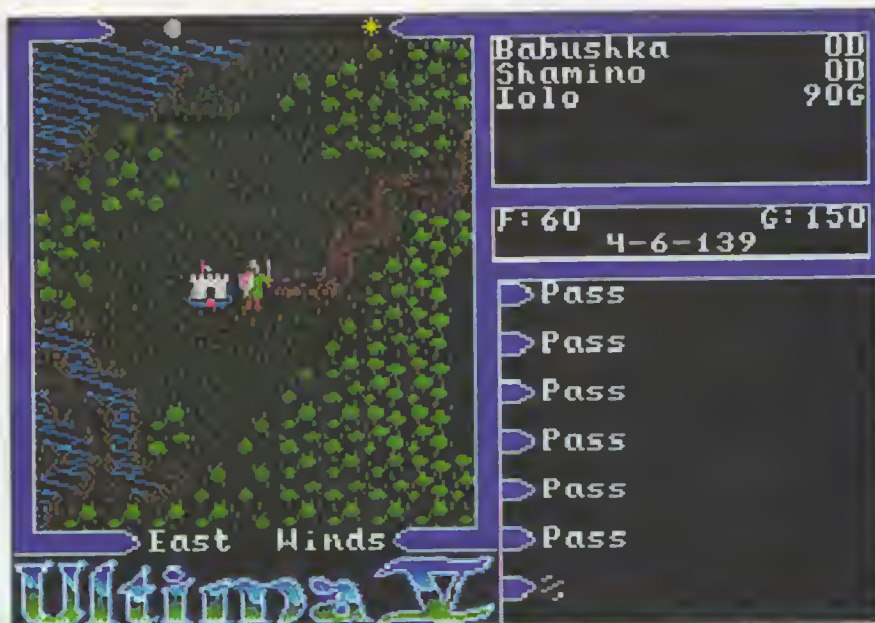
Η ΤΡΙΤΗ ΕΠΟΧΗ

ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ

Πολλές δεκαετίες πέρασαν μέσα σε σχετική ειρήνη μέχρι που κάποια μέρα ήρθαν περιέργες αναφαρές για ένα καινούριο νησί που έφερνε μαζί του ένα κύμα ονυπολόγιστου κοκού. Τέσσερεις ήρωες εμφανίστηκαν αυτή τη φορά και επιβιώνοντας μέσα σε υπόγειο μπαουντρίμιο έφτασαν στο μυστήριο νησί στο κόστρο του Exodus. Αυτός ήταν ο μόνος απόγονος της μοχηθρίας των δύο μάγων και τον

εξάντωσαν. Με την Τριάδα του κακού εξαφανισμένη έγινε μια μεγάλη γιάρτη άπαι και η Sosaria πήρε τα άναμα Britania...

Ο AVATAR θα πει φωτισμένος και η επαχή αυτή χαρακτηρίζεται από τραμερή ευημερία και όνθηση των τεχνών. Η κόθε μια από τις πάλεις της Britannia αφιερώθηκε στην μελέτη και υπηρεσία μιας από τις ακτώ αρετές που αυνθέταυν ταν κάαμα της Ultima. Τα κακό δεν απατελαύσε απειλή αλλά έγινε ένας διαγωνισμός άπαι α μεγαλύτερας ήρωας θα έβριακε ταν Codex μέσα από τα νερό της μαύρης Σρυγός. Ομως ακτώ μπαουντραύμια, αύραγγες απ'άπαι τα νικημένα κακό μπαπαύσε να βγει στην επιφόνεια υπήρχαν ακάμα. Ο Lord British τα αφρόγιαε γερό. Εται τέλειωσε η επιρραή του κακού πόνω στan κάσma.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ενα παιχνίδι τεράστια άαα αυτό είναι φυσικό να έχει δύακαλα χειρισμό. Ομως η μεγάλη Origin (εδώ στην Ελλάδα πραγματικό δεν είναι γνωστή αυτή η εταιρία άαα της αξίζει) έχει αργανώσει πληκτραλάγια και pause με ταν καλύτερα δυνατό τρόπο. Κατ'αρχήν βλέπετε τα πόντα από πόνω σύμφωνα με ταν πρσαφιλή τρόπο της εταιρίας. Τα αριατερά μέρας της αθάνης είναι αυτό τα παρόθυρα του display άπαι βλέπαμε την δράση και την κίνηση. Τα δεξιά μέρας της αθάνης είναι χωρισμένα σε δύο μέρη, από τα άπαία τα ένα είναι τα παραθυρόκι των γενικών πληραφριών ανάλαγα με τα τί αναζητάτε (δύναμη, ανταχή, μαγεία, inventory κτλ). Τα άλλα είναι αυτά με τα άπαία επικαιωνείτε με τα περιβάλλον άας και με τα άντα που αυναντότε.

Σχεδόν αλάκληρα τα πληκτραλόγια χρησιμαπαιείτε για να άας δώσει πρόαβαση σε δεκάδες ενταλές από τις πιά κλασικές (get, talk, look) μέχρι μερικές εξειδικευμένες με τις άπαίες, ανόβετε πυρασούς, επιβιβάζεστε σε πλάια... Μπορείτε να ελέγξετε τας τρεις χαρακτήρες άας αν άμόδα ή ταν καθένα ξεχωριστά χρησιμαπαιώνοντας τα αριθμητικό πληκτραλόγια. Με τα mouse ή τα βελόκια μπορείτε να κατευθύνετε την ομάδα άας μέσα άταν χώρα. Στις μάχες περνάτε κατευθείαν σε ένα χώρα άπαι βλέπετε και τας τρεις παίκτες άας και επιλέγετε πώς θα παλεμήσουν με την αειρά ή θα κινηθούν ενάντια σταυς εχθρους.

ΕΧΘΡΟΙ – ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Τα άντα που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι δεκάδες αλλά για να μην τα παλυλαγαύμε, καθήσαμε και τα μετρήσαμε για άας. Και βρέθηκαν ακριβώς 24 είδη που θα άας επιτεθούν σε ξηρό και σε θάλασσα με διαφερετική ταχύτητα αλλά και δύναμη. Ξεχωρίζουμε τας ακελεταύς και τας διαφάρους μόγους. Η δική άας δύναμη μπαρεί να χρησιμαπαιήσει άπλα όπως σπαθιό, ταεκαύρια και τόξα για να επιτίθεστε από καντό αλλά και μακριά ενώ τα σημαντικότερα άπλα άας και κυριώτερα συστατικό στοιχεία ενός role playing είναι η μαγεία. Άς ταν δαύμε λαιπόν από πια καντό.

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

ΤΟΥ ULTIMA 5

Περιέχει 44 αλόκληρα spells που χωρίζονται κατό την πρσαφιλή αυνήθεια της εταιρίας σε ακτώ αλάκληρα επίπεδα, αλλά τα αν μπαρείτε να τα ενεργαπαιήσετε εξαρτόται πρρισσότερα από τα υλικό που έχετε μαζέψει παρά από την γνώση άας. Μπορείτε να καιμήσετε, αναστήσετε, επικαλεστείτε, δηλητηριάσετε, γαητεύσετε και άλλα τα άλλα που θέλετε από μια μαγεία. Ομως υπάρχουν και μερικό μαγικό αντικείμενα που μπαρούν να άας βοηθήσουν στan αγώνα άας όπως επίσης και η πρσαευχή που βοηθεί πραγματικό. Για να βρείτε βέβαια τα χρήσιμα αντικείμενα και να μάθετε μερικές λέξεις πρέπει να πρσαπαθήσετε και να ψάξετε αρκετό.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΡΟΛΟΥΣ

Τα παιχνίδι είναι ένα από τα καθαρότερα role playing on και μπορείτε να κοθορίσετε μόνο την δύναμεις ενός ποίκτη, του ήρωά άας. Ο τρόπος όμως με τον οποίο άας δίνονται οι δύναμεις άας είναι το κάπ άλλα οφού καλείστε να οπανήσετε σε μερικές ερωτήσεις που άας υποβάλει μία ταιγγάνα και ονάλογα με τα πώς οπαντοτε (πχ με τιμή ή συμπόνια) διαμορφώνεται ο χαρακτήρας και οι ικονότητές άας.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα μόνο αδύνατα σημείο της περικπέτας είναι τα γραφικά της που είναι τουλάχιστον για Amiga εξαιρετικό μέτρια. Θυμίζουν μάλιατα επίπεδα Amstrad απαγοητεύοντας αυτούς που θα περίμεναν κάπ έστω κοντά στα επίπεδα της Sierra. Το ίδιο συμβαίνει και με ταν ήχα αν και εδώ έχουμε και μια καταπληκτική μουσική μπαλάντα αλλά πολύ μέτριους ήχους.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα role playing των τελευταίων χρόνων και δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι έχει τόση πλοκή όσο τρία παιχνίδια της Sierra. Επειδή αυτά τα παιχνίδια είναι σχετικά σπάνια στην Amiga θα άας συμβούλευα να μην το χάσετε με τίποτα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	35
ΚΙΝΗΣΗ	30
ΗΧΟΣ	55
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	96
ΠΑΚΕΤΟ	96
ΑΝΤΟΧΗ	97
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95

Γ Ε Ν Ι Κ Α 91

ΤΙΤΛΟΣ	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
HOUSE	MIRROR SOFT
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	4150
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD



Ναι, τα

χελωνονινζάκια
επιτέλους έφτασαν και
στο Ελληνικό κοινό και
μάλιστα σε όλα τα format.

Η εταιρία Arcade
κατάφερε μέσα στις
γιορτές του Πάσχα να
γεμίσει την αγορά με τους
τέσσερεις
μεταλλαγμένους ήρωες
και την γνωστή υπόθεση
της σειράς κινουμένων
σχεδίων,
κινηματογραφικού έργου
και δεν συμμαζεύεται.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80

ΓΕΝΙΚΑ 82

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

ΥΠΟΘΕΣΗ

Λίγες ώρες πριν, η April O'Neil, (η γνωστή δημοσιογράφος, φίλη των χελωνών μας) έπεσε θύμα ομογενοποίησης, μέσω οπότες δημοσιογραφικά αυτοκινητά της, οπότε τον κοκά της όλης υπόθεσης τον Shredder! Η ομάδα μας λοιπόν πρέπει να ακολουθήσει το ίχνος της ομογενοποίησης και να σώσει την April, πράταυ ο Shredder χρησιμοποιήσει τις τρομερές μηχανές του πάνω της και της κάνει πλύση εγκεφάλου, ονογκάζοντάς την έτσι να ενωθεί με τις δικές του δυνάμεις. Πρέπει να συνδυάσετε την ομοστολή σας οπότε με τον οπότερο σκοπό σας, την ολοκληρωτική κοτοστροφή των δυνάμεων του Shredder, και την ονοκόλυψη του Life Transformer Gun, το μόνο κομμάτι τεχνολογίας που μπορεί να ξανακάνει τον δοσκαλό σας Splinter, ξανά άνθρωπο.

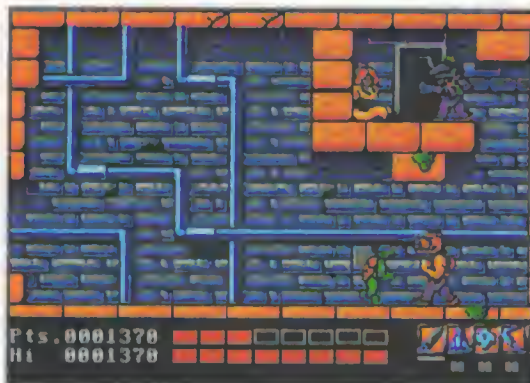
Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Δρόμοι, υπόνομοι, και τεχνολογικά δωμάτια είναι ο χώρος στον οποίο θα πολεμήσετε με τελευταίο στοθμά το ίδιο το Technodrome, το εξωγήινο διοσθημόπλοιο όπου βρίσκεται το κοτοφύγιο του Shredder. Από την στιγμή που μιο χελώνο πισοτεί οιοχόλωτη βγοίνει εκτάς ποιοχνιδιού και κάποιο όλλη συνεχίζει την περιπέτεια. Φυσικό οι οιοχμάλωτοι μπορούν να βρεθούν οπουδήποτε και

να ελευθερωθούν, οπότε επιστρέφουν στην... ενεργό δράση! Στο τέλος κάθε επιπέδου, εκτός οπότε το επίπεδο 2, θα βρεθείτε -ευτυχώς ή δυστυχώς- μπροστά σε έναν μεγόλο κοκό που είναι μεγόλος γνώστης της τέχνης του κοράτε. Μιο κολη συμβουλή που θα είχαμε να σας δώσουμε είναι να ρίχνετε μιο μπού και στο διάφορο όπλο που εμφανίζονται, το σχοινιά και τις πίτσες που μπορούν να σας ονεβάζουν την ενέργειο. Αυτό που δεν είπαμε οκόμο είναι πως το ποιοχνιδι είναι ένα beat'em up σε συνδυασμό με ένα platform που ολλόζει μορφές. Στην ορχή δηλοδή βλέπετε

τον χώρο οπότε πάνω σε ένα ψευδοτρισδιόστοτο επίπεδο όπου ποίζετε προσποθωντος να οποφύγετε ή να νικήσετε τους εχθρους ενώ τούτοχρονο θα πρέπει να βρείτε ποιά ονοίγμοτο του υπονάμου οδηγούν στο επάμενο επίπεδο. Κάποιο στιγμή θα χρειοσστεί οκόμο να πέσετε μέσα στο νερά και να κινηθείτε σε

ένα επίπεδο που προγμοτικό είχαμε πολλα χράνιο να δούμε, κοθώς η χελώνο μας κινείται με ορκετή ευκολλίο μέσα στο νερό προσποθώντος μέσα σε ορισμένο



χρονικό διάσθημο να οποσυνδέσει πολλαές βόμβες. Αν δεν το κοτοφέρετε τότε σίγουρο θα οποσυνδεθείτε. Να πούμε οκόμο οτι ο κάθε ένας οπότε τους ήρωές μας έχει και ξεχωριστό όπλο που το χρησιμοποιεί με χοροκτηριστική ευκολλίο ον κοτορθώσετε να το συνηθείσετε. Εφτοσε όμως η στιγμή να δούμε οπότε κοντό ποιοι είναι

ΟΙ ΗΡΩΕΣ

ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

LEONARDO: Το κύριο όπλο του είναι το διπλό σποθιά και είναι ιδιοίτερο οπο-



τελεσματικός όταν επιτίθεται σε αντιπάλους των υπονόμων, ιδίως εκείνους που πορομονεύουν στους υπονόμους **RAPHAEL**: Οπλο του το Sai (αν δεν ξέρετε τι είναι αυτό σκεφτείτε ένα μεγάλο ηπρούνι ή μια τρίοινα όπου το μεσαίο δόντι μεγαλύτερο από τα υπόλοιπα). Τοχύτητα και δύνομη των επιθέσεων του είναι αυτό που τον κάνει να ξεχωρίζει

MICKELANGELO: Θεωρητικό θα μπορούσαμε να πούμε ότι σε σύγκριση με τους υπόλοιπους της ομάδας είναι ο πιο αδύναμος. Το κουρόγιο του όμως και η ικανότητά του να χειρίζεται τα Nuntzakou τον κάνουν έναν μεγάλο πολεμιστή.

DONATELLO: Το κατοπληκτικό Βο (ξέρετε εκείνο το μεγάλο ροβδί) μεταμορφώνεται σε φονικό όπλο στα χέρια του και μπορεί εύκολο να χτυπήσει τους οντιπάλους σε μεγάλη απόσταση.

SPLINTER: Αυτός ο μεγάλος ποντικός (!!) είναι ο δόσκαλος σας και είναι κάτοχος μεγάλων δυνάμεων και σοφίας. Μπορεί να κάνει κινήσεις κορότε που δεν ονειρεύεστε ολλό δεν σταματάει να σας εκπαιδεύει. Shredder: Ο κακός της υπόθεσης. Ξέρει κοράτε περισσότερο οπό ολόκληρη την ομάδα σας, είτε χρησιμοποιώντας διάφορο πολεμικό όπλα. Είναι ο τελικός σας οντίπολος και πλέον επικίνδυνος.

POWER UPS



Το παιχνίδι είναι γεμμένο οπό οντικείμενα που μπορούν να σας βοηθήσουν και που εμφανίζονται συχνό και παντού μέσο στα διάφορα επίπεδα.

BOOMERANG: Αν πιόσετε το μπούμερονγκ την στιγμή που επιστρέφει μπο-

ρείτε να το χρησιμοποιήσετε ξανό και ξανά

Mr INVINCIBILITY: Για περιορισμένο χρονικό διάστημα γίνεστε άτρωτος. Εκμεταλλευθείτε το όσο μπορείτε.

PIZZA: Ναι, η πίτσα που έρχεται σε διάφορες μορφές, ολόκληρη, μισή ή ένα κομματάκι είναι η ογοημένη λιχουδιά των χελωνών και μπορεί να ανεβώσει την οντοχή σας ξανό στο ζενίθ.

Anti-Foot Clan Missile: Ιδιοίτερα καλό γιο να κοταστρέψετε τα οχυρώματα



του επιπέδου 3.

THE ROPE: Για να κινήθείτε απο κτίριο σε κτίριο στα επίπεδα 3 & 4 ΚΙΑΙ! αυτό το όπλο ότον το ρίξετε μπροστό θα κατοστρέψει όποιο αντίπαλο sprite βρεθεί στο δρόμο του.

Single or Triple Suriken: Ανό ένα ή ανό τρία είναι θονατηφόρα δώρα για τους αντιπάλους σας. Χρησιμοποιήστε τα με σύνεση (όπως θα έλεγε και ο δόσκαλος σας).

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι περιέργως έχει καλό γραφικό σε όλες τις πίστες και είναι εξαιρετικό ευκολόχρηστο ενώ προκαλεί και εθιστικότητα. Ο ήχος είναι επίσης καλός αλλά δεν υπόρχει η οριγινάι μουσική. Γενικά μιλόμε γιο ένα



παιχνίδι πολύ καλύτερο απ'ότι θα περιμέναμε από ένα licensed game. Μακόρι να ακολουθήσουν και τα υπόλοιπα το πορόδειγμό του.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι δεν έχει οθαθερό τρόπο απεικόνισης στην οθόνη αλλά ποικίλει ανόλογα με το επίπεδο στο οπσίς βρισκεστε. Ετοι στα ψευδο-τριοδιάστατα επίπεδα βλέπετε τον χώρο στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης με τα διάφορα κτίρια να εμφανίζονται σχηματικά ενώ μπορείτε ακόμα να μπείτε στα διάφορα κτίσματα. Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζονται διάφορα μηνύματα από τους πιστούς σας φίλους ενώ ολόκληρο το δεξιό μέρος δείχνει τις δυνόμεις των χελωνών σας και τα όπλα τα οποία σκαθένας τους εκείνη τη στιγμή χρησιμοποιεί. Αλλάζει εντελώς ο χειρισμός και η απεικόνιση στην οθόνη καθώς το παιχνίδι γίνεται εντελώς arcade όταν βρίσκεστε κάτω από την επιφόνεια του νερού όπου μόνο με την βοήθεια του joystick θα αποφύγετε τις ηλεκτρικές εκκενώσεις και τον χρόνο που σας πιέζει αοφικτικό. Αλλο παράπονο από την απόκριση του Joystick δεν έχουμε.



ΤΙΤΛΟΣ	ONE ON ONE
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Τα καλά game με αθλητικό περιεχόμενο ίσως είναι σπάνια στο χώρο μας αλλά μ'αυτή την καλή προσπάθεια έχουμε στα χέρια μας ένα πολύ καλό και άξιο του χώρου του παιχνιδιού το ονομαζόμενο **ONE ON ONE** που αποτελεί δεύτερο μέρος του πρώτου που έχει εμφανιστεί εδώ και πολλά χρόνια, όταν υπήρχαν ακόμα τα περιβόητα PC και η AMIGA ήταν προφητία για το μέλλον.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	40
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	78

ΓΕΝΙΚΑ 84

ONE ON ONE

ΥΠΟΘΕΣΗ

Οι αγώνες μπάσκετ αποτελούν ίσως το μεγαλύτερο θέομο μετά το ποδόσφαιρο, έτσι μπορείτε να διαλέξετε ονάρμεσο στον Larry Bird και στον Mike Jordan δύο από τους μεγαλύτερους θρύλους του Αμερικάνικου επαγγελματικού μπάσκετ και ίσως του κόσμου ολάκληρου. Εφάσων και εάν κάνετε την επιλογή σας αρχίζετε τις κόντρες για το ποιός είναι ο καλύτερος gamer μέσο στο γήπεδο. Η τύχη θα χρειοστεί πολύ καθώς και τα γερά αντανοκλοστικά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμάς του είναι πονεύκολος και αρκετά ρεολιστικός με μεγάλη ευκοιλία ελιγμών των ηρώων, άσο για το χειρισμά της μπάλος θα είτονε περριτό νο πούμε το πόσο καλός είναι. Το game ελένχεται με το πληκτρολόγιο, το mouse και το joystick, οκόμο μπορείτε να παίξετε με αντίπαλο το computer ή και βάζοντος δύο joystick για να εξοσφολίσετε νίκη με το οντίπαλο ανηψάκι σας. Οι εισογωνικές οθόνες είναι μέτριες με καλές πορουσιάσεις των ηρώων. Κατάπιν της αρχής βγοίνετε σε μενού επιλογής λειτουργικών εργοσιών και εκτέλεσης βασικών λειτουργιών. Αφού λοιπάν διολέξετε το απαροίτητο σας ζητείται εάν θα μπειτε ομέσως στον αγώνα ή θα προπονηθείτε κάνοντας καταπληκτικές πάσες και και σούτ, από οσίστ έως ριμπάουντ κρινό-



μενη πόντα από δύσκολους κριτές και παράγοντες, πράγμα που είναι το καλύτερο σημείο και μενού άλης της υπάθεσης κάτι που άπως θα λέγομε δεν έχει ξεονογίνει, ειδικά για PC. Το σύνολο των οπίθωνων προπονήσεων διογωνισμών είναι εφτά στάδια, γεμάτο πολύ πολύ playability και μίσος για το ονθρωπάκιο που λέγονται κριτές (βλέπε reviewers). Σίγουρα ουτό το σημείο θα σας κρατήσει ζεστούς και αρκετά ιδρωμένους. Το manual είναι πλήρως επεξηγημοτικά αναλείοντας και την ποραμική λεπτομέρεια που οφορά το game και τα μενού του.

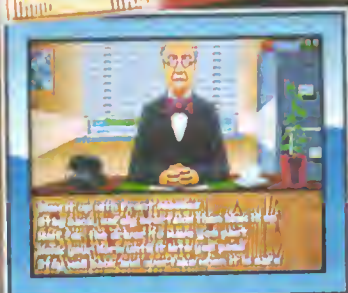
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού αποτελεί ίσως τά οδυνοτο σημείο με τις κλασικές κρουγές νο ακούγονται από τον υπολογιστή σας. θα μπορούσε να είναι και καλύτερος. Το γραφικά του είναι πολύ καλά με μεγάλες οθάνες και κολή ονοποράστοση των χώρων. Το sprites είναι μέτριο έως μικρά αλλά ουτόδεν αποτελεί μειωνέκτιμο μιά και οι είναι οπάλυτο ευκρινή οκάμο και σε CGA.

ΓΕΝΙΚΑ

Αποτελεί μιο κολη προσπάθεια στο χώρο τον οθλητικών games με πολλά πρωτάτυπα στοιχείο που συνθέτουν ένο πλήρες και άρτιο εξοπλισμένο πoιγνίδι. Κότι οκόμο που θο έπρεπε νο τονίσουμε είναι άπι σίγουρα θα το παίξετε για πολλό χρόνια.

SUPER CARS II



AMIGA
ATARI
PC

TITΛΟΣ	BARD'S TALE III
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	ALL
TIMH	7900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Η καλύτερη ίσως σειρά που βγήκε ποτέ για Role playing παιχνίδια γνωρίζει ακόμα δόξες με το τρίτο και τελευταίο μέρος της το Thief of Fate. Εδώ βρίσκετε κατεστραμένη την πόλη του πρώτου μέρους Skara Brae και πρέπει να αναζητήσετε τον λόγο και να της ξαναδώσετε την ζωή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	50
ΚΙΝΗΣΗ	30
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	73
ΠΛΟΚΗ	91
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	94
ΓΕΝΙΚΑ	87

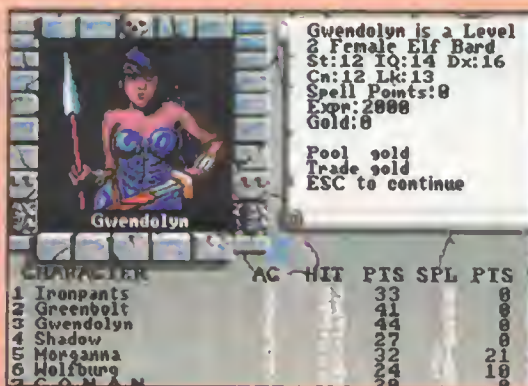


ΥΠΟΘΕΣΗ

Πρέπει να οργανώσετε μια ομάδα από adventurers που θα ταξιδέψουν στις επτά διαστάσεις με σκοπό να ανακαλύψουν την αιτία καταστροφής της άλλοτε ισχυρής πόλης. Σταν δράμα σας θα χρειαστεί να μαζέψετε ξόρκια, φίλτρα, πληρωφάρια και αμέτρητα άπλα που θα σας επιτρέψουν να διεξάγετε την τελευταία μάχη με τον Evil One επι ίσους άραυς. Ανταν καταστρέψετε με επιτυχία τότε η πάλη θα απαλαγεί αλακλήρωτικά από τα δεσμά της καταστροφής. Τα κλειδί της επιβίωσής σας είναι η χρησιμοποίηση της λαγικής για να ξεπεράσετε τα διάφαρα εμπόδια σε κάθε μία από τις επτά διαστάσεις. Για παράδειγμα αν βρίσκεστε σε μια παγωμένη, σαν την αρκτική, ζώνη και ένας τερατώδης λύκας ξεπραβάλει και θέλει να σας εξαντώσει και έχετε έναν αλόκληρο σάκκα από spells να διαλέξετε (πραγματικά μεγάλη υπόθεση) τότε θα πρέπει να σκεφτείτε λαγικά και να

χρησιμοποιήσετε εκείνα το spell που είναι ειδικό για την περίπτωση. Δηλαδή μην προσπαθήσετε να ταν αντιμετωπίσετε δημιουργώντας μια χιαναθύελλα. Καθ'όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί να πάρετε σημαντικές αποφάσεις πάνω στα πώς θα αντιμετωπίσετε ή θα εκπληρώσετε αρισμένους στόχους στα παιχνίδια. Στις περισσότερες περιπτώσεις δεν

θα μαπαρίτε να πραχωρήσετε με την απλή μέθοδο του "κάνω ότι μπορώ και ότι πιάνει" γιατί έτσι δεν θα πραχωρήσετε και παλύ. Τα παιχνίδια διαφέρει



αρκετά από τα δύο παραγόμενα καθώς εκτός από την αναζήτηση μέσα στον χώρο για τα κλασσικά αντικείμενα πρέπει να βρείτε και εκείνα που θα σας επιτρέψουν να κινηθείτε μέσα στις διαστάσεις και να νικήσετε όλα τα σύναλα του κακαύ. Και αρχηγός του είναι ο Mad God που ταν είχαμε γνωρίσει από τα πρώτα ακόμα παιχνίδι της σειράς.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

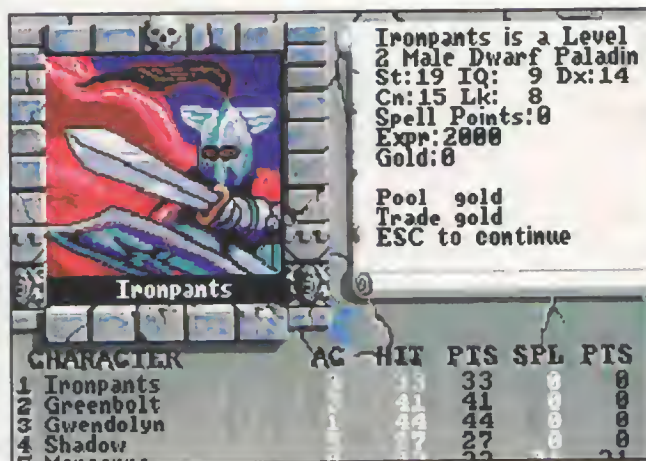
Τα παιχνίδια δέχεται να φαρτώσει απαιαδήπατε ομάδα ή χαρακτήρα έχετε δημιουργήσει σε κάποια παραγόμενη περιπέτειά σας από τα παιχνίδια Bard's Tale I και II (φυσικά) όσα και από τα Ultima III και IV (αν είναι δυνατόν!) καθώς επίσης και από την σχετικά άγνωστη στην Ελλάδα σειρά

παιχνιδιών, τα Wizardry I,II,III. Καλά θα ήταν βέβαια να διαβάσετε προσεκτικά όλα τα στοιχεία του manual που αναφέρονται σε αυτά τα σημεία.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Τα βασικότερα σημεία ενός Role Playing Adventure είναι φυσικά η δημιουργία χαρακτήρων. Και τα Thief of Fate ξεχωρίζει σε αυτόν τον



ταμέα. Ξεκινάμε λέγοντάς σας ότι υπάρχουν επτά (7) αλόκληροι χαρακτήρες να ελέγξετε και να δημιουργήσετε (αν δεν θέλετε να αρκεστείτε σε εκείνους που σας δίνει έτοιμους τα πρόγραμμα) αρχίζοντας διαλέγοντας τα φύλλα των χαρακτήρων ανάμεσα από άντρες και γυναίκες. Συνεχίζετε με τις φυλές που είναι οι κλασικές (άνθρωποι, γνώμαι, καλικάντζαροι, νάνοι και παλλά άλλα) που τα καθένα μπορεί να δώσει διαφορετικά χαρακτηριστικά στους ήρωές σας. Αυτά τα χαρακτηριστικά λαιπών δίνονται random και αν δεν σας ικανοποιούν μπορείτε να ξαναδακιδάσετε μέχρι να πιστέψετε ότι τα καταφέρατε. Μια διαφορά πάντων πχ 15 ή 17 μπορεί να κάνει μεγάλη διαφορά στην ικανότητα του ήρωά σας. Αυτές είναι η δύναμη που χρειάζεται ιδιαίτερα στους Fighters, η εξυπνάδα που είναι απαραίτητη στους μάγους, η ευελιξία που μπορεί να κρίνει μία μάχη, η γενική κατασκευή του σώματος και η τύχη είναι δύο ακόμα στοιχεία που πρέπει να προσέξετε. Οι ήρωές σας μπορεί να είναι:

WARRIOR: έχει την ικανότητα να χειρίζεται όλα τα όπλα ενώ απακτούν έξτρα δύναμη μετά από μερικά επίπεδα.

PALADIN: σαν ιππότης έχει αρκιστεί να παλεμάει στην μάχη τα κακά με τιμή και αγνότητα. Λάγω της αγνότητάς του μπορεί να χρησιμαπαιήσει όπλα που οι

άλλοι δεν μπορούν αλλά ακόμα και να αντισταθεί σε χτυπήματα μάγων με ξάρκια.

HUNTER: εκπαιδευμένοι δαλαφάναι που προσπαθούν να χτυπήσουν τα ζωτικά όργανα των αντιπάλων και τα νεύρα με μεγάλη επιτυχία απαφεύγοντας τις παλύωρες μάχες.

MONK: μετά από τα έκτα επίπεδα ίσως να είναι ο καλύτερος παλεμιστής από όλους. Τα όπλα εκπαιδεύεται σε μαναστήρι δεν είναι λάγας για να τον απαφύγετε.

BARD: ο κύριος ήρωας της σειράς. Με την μουσική του μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα από τα να εξημερώσει απλώς τα άγρια θηρία. Μπορεί να χρησιμαπαιήσει τραμερά όπλα και με τα τραγούδια του να δημιουργήσει μαγικά φαινόμενα...

ROGUE: ένας παρεξηγημένος ήρωας που μπορεί να σας βγάλει από παλλές δύσκαλες καταστάσεις και είναι ένας μεγάλος παλεμιστής αν καταφέρει να επιτεθεί ύπουλα... Υστερα υπάρχουν αρκετά βαθμιά μάγων και παλλά αντικείμενα που θα τα δούμε καλύτερα εξετάζοντας

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Τα παλύπλακα παιχνίδια έχουν δύσκαλα χειρισμό. Αυτά δεν συμβαίνει και με τα Bard's Tale III που μπορεί να ελέγξει τους χαρακτήρες του μέσω των αρχικών γραμμάτων της κάθε λέξης αλλά και με τα mouse. Υπάρχουν διάφορα μεναύ που μπορείτε να ελέγχετε πολύ εύκολα ενώ η διαμόρφωση της αθάνης είναι η κλασική της σειράς, είναι αλαΐδια με αυτή του πρώτου μέρους καθώς στα αριστερά παράθυρα της βλέπετε τον χώρο αλλά με κίνηση και animation των εικόνων. Στα

δεξιά μέρας είναι το window όπου εμφανίζονται οι προσωπικές σας δυνατόι και κάτω εκείνα που σας δίνει τις πληροαφίρες γι τα περιβάλλον σας.



Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Μπορείτε στην αρχή του παιχνιδιού να δώσετε μάναν δύο ιδιότητες στους χαρακτήρες σας ενώ μπορείτε να περάσετε σε πιο ισχυρές θέσεις μάγων μέσα από τα Guild αφού βέβαια έχετε συγκεντρώσει τον σωστό αριθμό εμπειρίας και έχετε τον απαιτούμενο πασά χρυσά. Να κάνουμε εδώ μια παρένθεση και να πούμε ότι νικώντας αντιπάλους στο δράμα σας, απακτάτε και βαθμούς εμπειρίας αλλά και χρυσό. Παλλές φορές θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε κάποια παγίδα για να αναΐξετε κάποιαν θησαυρά. Τα ξάρκια του παιχνιδιού είναι δεκάδες αλλά τα απακτάτε με κάπα και χράνα. Με τα ξάρκια αυτά μπορείτε να πετύχετε σχεδόν ατιδήπατε θα θέλατε, από τα να χτυπήσετε με κεραναύς τους αντιπάλους σας, να αναστήσετε, να γιατρέψετε, μέχρι να καλέσετε κάποια αν να σας βαηθήσει η να αναΐξετε ένα πέραςμα μέσα από τις διαστάσεις και να κυνηγήσετε τα κακά πανταύ.



688 ATTACK SUB

Άλλος ένας εξομοιωτής έρχεται να γεμίσει την αγορά με τα πολεμοχαρή ενστικτά μας, κάτι που θγαίνει από την πρωτόγονη ζωή ακόμα όταν ο άνθρωπος πολεμούσε για την επιβιώσή του και τα δικαιωμάτα του. Έτσι λοιπόν έχουμε έναν από τους σπάνιους και καλούς εξομοιωτές υποβρυχίων που αποτελείται από καλό σχεδιασμό και ρεαλιστικό επίπεδο.

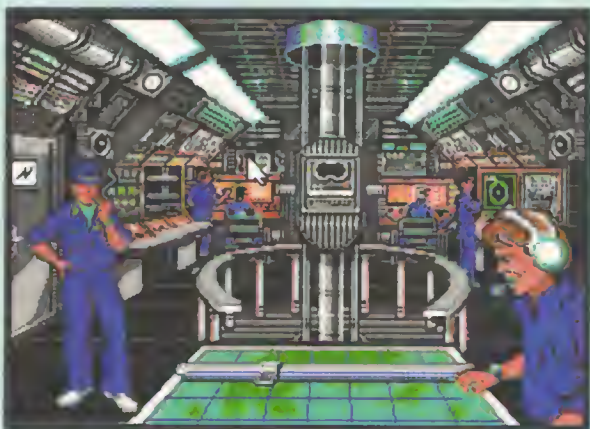
ΥΠΟΘΕΣΗ

Το σενόριο εξελίσσεται στην ούγ-χρονη εποχή με τους τρομοκρό-τες, εναντίαν της Λιβύης και σχεδόν όλων των επίκαιρων θεμάτων. Σκαπός σας το καίρια κτύπημα των νυσοπομπών και όλων των εχθρικών οτόλων σε όλους τους καιρούς και τις οτόθμες της θόλασας. Το οκό-φος που μπορείτε να διοικήσετε είναι Αμερικάνικο το L.A. ή Σοβιετικό κλό-σεως Alfa και είναι απλισμένα με τα τελειώτερα οπλικό συστήματα και μέ-σα ηλεκτρονικού πολέμου καθώς επί-σης και ούγχρονες μεθόδους ανί-χνευσης του εχθρού.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός του αποτελεί μία πρω-τατυπία στα χώρα των games, με τα μεναύ να διαδέχονται τα ένα το άλλα στη σειρά, με απλό τρόπο δια-λέγαντας τα όργανα ο'ένα οκηνικό του εσωτερικού χώρου του υπαβρυχίου. Ο χειρισμός γίνεται με τα πληκτραλόγια το joystick και τα pause. Αυτό παυ εί-ναι ένα μικρό μειονέκτημα και απαιτεί πολύ από την υπομονή σας είναι ο χρό-νας αναίγματος των διοκετών, από τις γνήσιες σε αντίγραφα, μιά και τα game απαιτεί αντίγραφα για τη λειτουργία του. Η εισαγωγική οθόνη είναι παλύ κα-λή, και οι υπόλοιπες όψογες με ρεαλι-στική παρουσίαση των οργόνων και

digitized πρόσωπα και μέλη του πληρώματος. Τα μενού χωρίζονται αναλόγως των απαιτή-σεων όπως μενού για το ραντάρ, για τις τορπί-λες, το μηχανοστόοιο, το χόρτη, τα περισκόπιο, τη γέφυρα και ο τρόπας επιλογής τους είναι πα-λύ καλός όπως ήδη ανα-φέραμε. Τα μενού περι-λαμβάνουν όλες τις επι-λογές ενός πραγματικού εξομοιωτή υποβρυχίου και όχι μόνο. Ο χειρι-σμός των μενού και α τρόπος χρήσης τους είναι απόλυτα κατανοητός και δεν απαιτούνται ιδιαίτερες γνώσεις επί του θέματος όν και χρειόζεται λίγας χρό-νος δουλειός, έτοι για να ταυ πάρετε ταν αέρα. Το καλύτερο σημεία του game είναι ότι χρησιμαποιεί και modem,



με όλες τις λεπταμέρειές τους, και τα χρώματά τους υπέροχα ακόμα και για CGA. Ωραιές είναι και οι εικόνες πρα-σώπων του πληρώματος, καθώς και αι εκρήξεις κατό τη διάρκεια τις μόχης. Ο ήχος του απατελεί ίσως ένα από τα τρωτά σημεία γιατί περιαρίζεται στον κλασσικό του PC.



με πρόγραμμα επικοινωνίας έταιμα, το οποίο είναι και αρκετό γρήγαγα για τις Ελληνικές γραμμές του ΟΤΕ.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικό του είναι όριστα, οπάνια βλέπουμε τόσα κατανοητές εικό-νες και αρισταυρηματικές οκηνές ο'ένα παιχνίδι πολέμου, όπως είναι τα 688. Τα όργανα είναι απόλυτα ευκρινή

ΓΕΝΙΚΑ

Θα λέγαμε ότι απατελεί ένα κα-λό καμμάτι για τη ουλογή των φανατικών gamers των εξο-μαιωτών με όλα τα καλά στοιχεία που συνθέταν έναν παλύ καλά εξαμαιω-τή.

ΤΙΤΛΟΣ	688 ATTACK SUB
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	9.500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	70
Γ Ε Ν Ι Κ Α	86

ΤΙΤΛΟΣ	CHUCK YEAGER'S
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	9.500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Αν αποφάσιζαν να με κάνουν στρατηγό" η πρώτη μου ερώτηση θα ήταν: Μπορούν οι στρατηγοί να πατάξουν; Αν λοιπόν διαλέξεις το ρόλο ενός γραφειοκράτη γίνεσαι τότε ένα παραφουσκωμένο ανδρείκελο με πολλά γαλόνια. Αν θέλεις να πατάξεις ελεύθερος γίνε πιλότος σχίζοντας το πεπρωμένο που αναγκάζει τον άνθρωπο να μένει δεμένος στη γή...



ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	76
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	76
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	84
Γ Ε Ν Ι Κ Α	79

CHUCK YEAGERS

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Το σενάριο βασίζεται στις κλασικές πτήσεις αεροσκαφών διαφόρων τύπων και τα καλά του game είναι ότι πολλοί τύποι

περιλαμβάνονται, όπως spitfire διάφορα πειραματικά και στρατηγικά ακόφη και η αλακλήρωση του μεναύ του είναι τα περίφημα Διοστημικά λεωφαρεία. Σκαπός η καταπαλέμηση του εχθρού όπου και εόν βρίακεται,

οκόμα εόν θέλετε μία απλή πτήση με ονέ-μους, πουλόκια καταύλες, αυνεφάκια, αστε-

ρακι,ο Ωχι! συγγνώμη ξεχάστηκα. Το ωραίο είναι ότι για κάθε τύπο αερακόφους έχει και διαφορετική συμπεριφορά κατά τη διάρκεια

της πτήσης πχ το διαστημικό λεωφαρεία θα το αισθανθείτε παλύ πιό βαρύ από τα όλλο (βλέπε ζειμπέ-κικο)... Ωπο ο αρχισυντόκτης μεροκλώθηκε. Διασκεδάστε πετώντος λοιπάν θνητοί γιατί μέ-χρι νο δείτε



αληθινό κόκπιτ ΕΓΩ θα έχω γίνει αρχισυντόκτης (έτσι νομίζεις εσύ, ο. Αρ).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός του game είναι κόπως γρήγορος ακόμα και στα 8 MHz. Η απόκριση ταύ keyboard είναι παλύ καλή κατά τη διάρκεια της πτήσης ενώ δεν θα λέγαμε τα ίδια και για τα joystick. Αυτό που μας έκανε παλύ καλή εντύπωση και όπως θα διαπιστώσετε και εσείς, είναι τα κόκπιτ τα οποία απεικονίζουν τα καλύτερα σχεδιαστικά και πρακτικά με μεγάλα μέγεθος αθόνης και είναι τα καλύτερα ομαλαγάμε που έχαυμε δει πατέ συγκριτικά με των υπαλαίπων εξαμειωτών. Τα μενού είναι λιτό και καταναπό καθώς και πλαύαια από την άπαψη διαφόρων ρυθμιασεων, περιέχεται και μόχη τη νύχτα. Οι αθόνη είναι μεγόλη με ευδιόκριτα ρικελ. Χτυπήστε λοιπόν τις βόσεις του εχθραύ εξαφανίζαντας κόθε αντίπαλα σκόφος και παγιδεύαντας τις εχθρικές μονόδες. Οι απααταλές παλλές και η μία πίαω από την άλλη για παλλές μέρες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι παλύ καλό και απαρτίζονται από 3D εικόνες βαυνών, αντίπαλων και αεραδραμίων. Τα sprites είναι αρκετά μεγόλα με ευδιόκριτες εικόνες ενώ άπως ήδη έχουμε αναφέρει τα κόκπιτ άψαγα και εντελώς ρεαλι-

ατικά. Ίσως τα μόνα μας παρόπανα εόν θέλετε απαίτηση θα ήταν με κόθε διαφωρετικό αερακόφος να αλλόζει μαρφή και τα πιλατήρια.

Τα χρώματα ποραμένανν τα κλασσικά στην CGA ενώ στις πιό εξελιγμένες κόρτες είναι σωστό διαλεγμένα.

Η ταχύτητα κίνησης των graphics αρκετά υψηλή με μέτριο αμαλότητα αλαγής χώρου. Τα animation σε μέτρια επίπεδα και αυτό, ενώ τα background κατώτερα των υπαλαίπων εξαμειωτών.

Ο ήχος παραμένει και σε αυτό τα game α κλασσικός με ταυς χαρακτηριστικαύς ήχους και θαρύβους στα PC παύ προαπαθαύν να εξαμειώσανν AMIGA χωρίς επιτυχία (να γελόαω λίγα με κακία χα,χα,χα).

ΓΕΝΙΚΑ

Γενικά είναι ένα παιχνίδι που κατέχει θέση στα τόπ(ια) όλης της Ευρώπης. Συνδυάζει την καλή εξαμειωση με παλύ καλά γραφικά και κίνηση όπως και την πρώτη εικανική πτήση διαστημικού λεωφορείου μέσα από εξαμειωτή. Οι φανταστικοί φίλοι των simulators πιθανώς δεν θα ικαναπαιθαύν, αλλά τα game είναι φανερά πάνω από τα μέτρια αντίθετα από αυτά τα κείμενα παυ α συντάκτης τα έγγραφε νύχτα.....

TITΛΟΣ	THE PROMISED LANDS
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	6500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Το Populous έφτασε στην κορυφή των ΤΟΠ της Ευρώπης την εποχή που εμφανίστηκε στην αγορά καθώς πολλοί έλεγαν και όχι δικαίαι ότι ήταν το καλύτερο ή τουλάχιστον το πλέον πρωτότυπο παιχνίδι που είχε ποτέ εμφανιστεί στην Amiga και στους υπόλοιπους 16-bit υπολογιστές ενώ οι οκτάμπιτοι δεν κατάφεραν να το έχουν στην συλλογή τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	45
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
Γ Ε Ν Ι Κ Α	90

POPULOUS

THE PROMISE LANDS

DATA DISK

Κάποια στιγμή όμως και τα καλύτερα παιχνίδια χάνουν την λάμψη τους... άχι άχι, διόρθωση, τα καλύτερα παιχνίδια ΔΕΝ χάνουν ποτέ την λάμψη τους οπλώς μπορούν να γίνουν και αυτά καλύτερα. Και υπάρχουν δύο τρόποι να τα κάνεις αυτά: Πρώτα να γράψεις το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού αυτού με ένα εξελεγμένο σενάριο (δηλαδή πόσο πιο εξελεγμένα από τα πρώτα Populous θα μπορούσε να ήταν;) με βελτιωμένα γραφικά, ήχα και τα ανάλογο τεχνικά χαρακτηριστικά ή να κάνετε ουσιαστικά ένα δεύτερο παιχνίδι με τα ίδια χαρακτηριστικά που προτίμησε η Electronic Arts αλλά και αρκετές άλλες μεγάλες εταιρίες του χώρου του software παιχνιδιών: μιλάμε για την πο-
 ραυσία ενός νέου Data Disk που σας επιτρέπει φορτώνοντας το πρωτότυπο Populous να έχετε πέντε νέα "απαρτιωτά" σενάρια που συνοδεύονται φυσικά από αντίστοιχο νέο τοπίο. Το κέρδος φυσικά ήταν διπλά κα-
 θώς η ίδια η εταιρία ξόδεψε πολύ λιγότερα χρήματα και χρόνο για να κατασκευάσει το Data disk από τα να γράψει ξανά ένα παιχνίδι (που αμφιβάλλω αν θα μπουλούσε να σταθεί διπλό στο πρωτάτυπο) αλλά και οι gamers δεν θα χρειαστεί να πληρώσουν υπέρογκα ποσά αφού αυτή η νέα διοκεία έρχεται σε αρκετά συμφέρουσες τιμές, πόντο σε σχέση με το κόστος ενός ονόλογου παιχνιδιού. Ο χειρισμός του φορτώματος των νέων κόσμων είναι αρκετά παλινδρομικός (ιδίως στα PC) αλλά το τελικό αποτέλεσμα αξίζει τον κόπο και την προσπάθεια. Οι πέντε νέοι κόσμοι και τα σενάρια τους είναι οι εξής: SILLY LAND Οι άνθρωποι εδώ τοξιδεύουν σε μεγάλες οπαστάσεις, ενώ τουτόχρονα τα πρόσωπό τους αλλάζουν εκφράσεις διαρκώς (αυτό λέγεται παρατηρητικότητα!!) THE BIT PLAINS Αυτό φαίνεται σαν



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα περισσότερα είναι όπως τα γνωρίζαμε από τα κλασικά παιχνίδια. Το ότι τα παιχνίδια δεν έχει βελτιωμένα ήχο και γραφικό δεν σημαίνει τίποτα σε ένα παιχνίδι που δεν στηρίζεται στην τεχνική του αλλά στην υπόθεσή, τα βάθαι και την εθιστικότητά του.

εφιάλης των προγραμματιστών καθώς το στήμα του επιπέδου κυμαίνεται από τον ZX81 μέχρι και τους Cray!!! Το ταπία θυμίζει ηλεκτρονικό υπαλαγιστή με διάφορες τρύπες.

Ακόμα υπάρχουν παλιά αντικείμενα που νο θυμίζουν... μηχανοργάνωση γραφείου... BLOCK LAND Θυμίζει λιγότερο παιδικά παιχνίδια με τουβλόκια. Από τεταία υλικά είναι λαϊπάρν κοτασκευασμένο το επίπεδο

αυτά. Ακόμα και οι άνθρωποι, οι κοτουβλίομοι, ακόμα και η θάλασσα είναι φτιαγμένα από μικρά ταύβλο. Μερικές φορές έτσι είναι δύσκολο να διακρίνει κανείς τι συμβαίνει... WILD WEST "Ξεκαβαλήστε" το άλογο, αλλά και το καλάμι! και ετοιμαστείτε να παίξετε στο επίπεδο των καουμπάδων και των ινδιάνων. Κινείστε με το ξύ φρουρών, φυλοκής και μπορ... REVOLUTION FRANCAISE Γκιλοτίνες, κάστρα, κάστρα, κάστρα...

ΓΕΝΙΚΑ

Οταν μπορείτε να έχετε πέντε Populous στην τιμή του ενός και λιγότερο, τα πολλά λόγια είναι φτώχεια!

S P O 4 D R T S B O X I N G

"4D Sports Boxing is absolutely brilliant...the boxers move pretty much like their real-life counterparts...Here goes. Ooooooooooff! (Crunch)."
ZERO HERO 90%



"...This is the best game I have ever played..."
Don Mattrick, President of Distinctive Software Inc

"Seconds out...Round One! The crowd leap to their feet as the fighters rain down on each other...what a knock out. He's down...what a stumble? YES! This is boxing at it's absolute best. What a brilliant fight!"

"4D Sports Boxing is simply one of the best sports simulations around...Superb." The One 90%



ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΒΟΧ ΣΤΗΝ ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ:

Η MINDSCAPE και οι τιμημένοι με βραβείο προγραμματιστές της DSI, φέρνουν μια νέα εποχή παιχνιδιών στον οικιακό σας υπολογιστή, με τη σειρά 4D sports. Εδώ η τέταρτη διάσταση είναι ο ρεαλισμός, και η δράση είναι καταπληκτικά αληθινή. Φτιαγμένο και προσομοιωμένο με βάση την πραγματική ανθρώπινη κίνηση, το 4D Sports Boxing, είναι η πιο ακριβής αθλητική προσομοίωση που γράφτηκε ποτέ. Το 4D Sports Boxing, σας αφήνει να φτιάξετε και να αποθηκεύσετε μια ομάδα από 10 δικούς σας μποξέρ.

Καθορίζετε πόσο ψηλοί, πόσο βαρύν και πόσο δυνατοί είναι.

Επειτα τους προπονεύετε και τους μετατρέπετε σε καλοκουρδισμένες, παντοδύναμες πολεμικές μηχανές.

Μετά είναι ώρα να τους στείλετε στον πρώτο τους αγώνα.



MINDSCAPE

ΤΙΤΛΟΣ	MYSTICAL
HOUSE	INFOGRADES
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	4150
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD



Γαλλικό Software. Σε μια από εκείνες τις στιγμές όπου δικαιώνει την φήμη του σαν τον πλέον πρωτότυπο κατασκευαστή παιχνιδιών στον κόσμο. Πάλι παίρνετε τον ρόλο ενός μαθητευόμενου μάγου που πρέπει να διασχίσει ορισμένα επίπεδα και να συλλέξει πολλούς παπύρους και μαγικά φίλτρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80

ΓΕΝΙΚΑ 78

MYSTICAL



Ετσι έχει η ιστορία του παιχνιδιού καθώς από ένα δικά σας λάθος έχετε στείλει σε άγνωστους κόσμους, όλο το "αρχείο" του δασκάλου σας, που εδώ και πολλά χρόνια τακτοποιούσε σχολαστικά. Ετσι λοιπόν για να μην σας κόψει στις επόμενες εξετάσεις σας αναγκάζει να πάτε σε άλλους εκείνους τους κόσμους μέσω των διαστάσεων. Το παιχνίδι είναι ένα κ a θ a ρ á shoot'em up οριζάντιου scrolling όπου βλέπετε το ονθρωπάκι σας, ένα πολύ καλοσχεδιασμένο "ντελικάτο" sprite που μοιάζει να είναι παρμένο κοτευθελον μέσο οπά το κάμικς που θυμίζουν τον Οβελίξ και Αστερίξ.



Το παιχνίδι έχει την δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες μαζί, από τους οποίους ο ένας παίρνει τον ρόλο ενός μη ανθρώπινου άντος ενός "γκάλεμ" για την ακρίβεια που μπορεί να καταστρέφει τους εχθρούς του απλώς πέφτοντας πάνω τους. Η δύναμή του μειώνεται σιγά σιγά μετά οπά κάθε σύγκρουση και όταν φτάσει στο μηδέν δεν πεθαίνει αλλά μεταμορφώνεται σε έναν τυφλοπάντικο και μπαίνει μέσα στην γη όπου προστατευμένος περιμένει να μοζέψει δύναμη και να ξανοεμφανιστεί σκορπίζοντας τον πανικά στους οντιπάλους του. Μπορεί να πηδάει ακόμα και να κυκλοφορεί σε ολάκληρο το μήκος της οθάνης.



Ο μάγος μας ξεκινάει ανυπεράσπιστος αλλά σύντομα βρίσκει πολλά power ups που τον κάνουν να εξαπολύει δυνάμεις ενάντια στα περίεργα όντα που γεμίζουν τα επίπεδα. Μπορείτε έτσι να ρίχνετε ακτίνες και να τα καταστρέψετε, διπλές και τριπλές, να χρησιμοποιείτε ένα "τζίνι" για να τους κατοστρέψετε, φωτιές, ενεργειακά πεδία, συννεφάκια και πολλά άλλα ξόρκια είναι στην διάθεσή σας. Εξάλλου υπάρχουν και κάποιοι πάπυροι που αν τους μαζέψετε μπορείτε να τους αποθηκεύσετε και να τους χρησιμοποιείτε κατά βούληση. Αν χάσετε ο δασκάλας σας θα σας ξανοζωντονέψει τρεις φορές με χοροκτηριστικά τράπο (κατεβαίνει μια πελώριο σφαίρα από τον ουρανό) ενώ μόλις πέσετε στο έδαφος νεκράς βλέπετε την ψυχή σας να ανεβαίνει στον ουρανό.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε μέτρια επίπεδα χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τα sprites δεν είναι καλά ή το animation χάνει. Στην πραγματικότητα είναι πολλά τα sprites στην οθόνη, και όλα γίνονται ταχύτατα. Υπάρχουν και στιγμές εμπλουτισμένες με animation, όπως επίσης ο ήχος είναι άριστος και η ταχύτητα του παλύ μεγάλη. Το πιο ωραίο πράγμα είναι η εισαγωγική μουσική, η αρχική οθόνη με κίνηση και τα χρώματα του. Όσα θέλετε ένα διαφορετικό παιχνίδι με μάγους πρatiμήστε το. Μετά από τα πρώτα τρία levels θα σας ικανοποιήσει.

the Lord of the Rings

Εποχές μαγείας ζωτικών μύθων πλασμένων από θεούς για δαίμονες και αντιστρόφως, εποχή μεσαιώνα τότε που κτίζονταν βασίλεια και το να ζείς ελεύθερος και δυνατός ήταν μία μεγάλη υπόθεση. Ετοι αναλαμβάνετε να θρείτε το χαμένο δακτυλίδι που θα φέρει την ειρήνη και την ευημερία στο βασίλειο, περνώντας μέσα από την σκοτεινή πλευρά του κόσμου και πολεμώντας ένα σωρό αφύσικες καταστάσεις.

ΤΙΤΛΟΣ	THE LORD OF THE RINGS
HOUSE	INTERPLAY
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	10.950
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το βασίλειο έχει πέσει λοιπόν σχεδόν στην ανυπαρξία εφόσον λείπει το μαγικό φυλακτό του καλού (το δακτυλίδι). Ετσι δημιουργήθηκε ένα από τα πιο κλασσικά role playing που έχουν γραφτεί ποτέ από τον Tolkien το 1939 έως 1944, μια και πρόκειται για τριλογία. Δημιουργείτε λοιπόν τους χαρακτήρες σας με βάση τα εξής:



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ DEXTERITY:

Η ικανότητα των πρωταγωνιστών να ελίσσεται μέσα στη μάχη και στα επίπεδα και μπορεί πολλές φορές να κρίνει μία μάχη. ENTURANCE: Η ανταχή των συντελεστών των προσώπων. LIFE POINTS: Βαθμοί ενέργειας της ζωής που καλό είναι να μπορείτε να τους αυξήσετε γιατί όποιος φτάσει στο μηδέν αντιμετωπίζει

τα χόρα με τα μότια του και όχι με τα πόδια. STRENCH: Η πρασωπική δύναμη του καθενός από την ομάδα που αυξάνετε, καλύτερεύοντας τα όπλα την ασπίδα και τη μαγεία. LUCK: Μπορεί η τύχη να κρίνει εάν θα ζήσετε ή θα σκοτωθείτε σε μία μάχη ή εάν θα επιζήσετε ανοίγοντας μία παγίδα. WILLPOWER: Η δύναμη της θέλησης γκρεμίζει και κόστρο με μία πέτρα μόνο. Όλα τα χαρακτηριστικά αυξάνουν ή μειώνονται ανάλογα την έκβαση της υπόθεσης. Από αυτά τα χαρακτηριστικά κρίνονται και οι:

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ

Ικανότητα πλοήγησης, η ικανότητα της πειθούς, τα χόρια διακρίσης, η ικανότητα αναρρίχησης, που πολλές φορές θα σας σώσει από δύσκαλες καταστάσεις, η ικανότητα να ανακαλύψετε και να εξουδετερώσετε παγίδες, να χρησιμοποιήτε διάφορα αντικείμενα και μηχανισμούς, τα κρύψιμα διαφόρων πραγμάτων, η ικανότητα αναπήδησης, η διαραπτικότητα, τα διάβασμα κρυφών γραπτών και σημάδιων και ο πόλεμος με δολιχαφθορά.

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΜΑΧΗΣ

Χρησιμπαίησης όπλων όπως τα τσεκαύρι και το τόξα, ή ικανότητα μάχης με τα χέρια και μόνο, τα καντράρισμα (σωματικό) με τους αντιπάλους εκτός εάν πρόκειται για τέρας, η ικανότητα χρησιμποίησης του σπαθιού. Ακόμα στο game υποστηρίζεται η ικανότητα εκμόθησης νέων μεθόδων και τεχνικών.

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Την επαχή του παιχνιδιού, όταν τα PC μας ήταν από τα πιο γρήγορα, φανταστείτε τότε οι μαγικές φόρμουλες που χρησιμποιούνταν ήταν οι εξής: Πάγωμα μισθών το μόνο spell που γνωρίζει ο εκδότης μας, εκτόξευση πύρινων δακτυλίων, δημιουργία πέτρινων κλιματισίων της γής για παγίδευση των εχθρών, η ανάκτηση των μαγικών δυνάμεων σε ένα ορισμένα σημεία της γής, τα ξεκλείδωμα πορτών και εισόδων, τα μαγικό φώς που ανάβει με την κατάλληλη μαγεία σε πε-



ριαχές απρόσιτες στα φώς που είναι παλλές τα μεσαιώνα, η ομάδα μα διάφορα ζώα προς βοήθηση των σχεδίων σας. Μπορείτε ακόμα να μάθετε καινούργια spells κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του game είναι μέτρια έως καλά και οι εισαγωγικές οθόνες τέλειες, τα χαρακτηριστικά ανθρώπια που τα βλέπετε από ψηλά είναι αρκετά ευκρινή σε κάρτα γραφικών CGA ενώ σε VGA αγγίζουν τα όρια της τελειότητας. Ο ήχος τα κλασσικά σπαστικό των PC, ενώ εάν διαθέτετε κάρτες μουσικής αλλοζει στο όφωγα. Είναι ίσως τα καλύτερο game που δημιουργήθηκε πατέ στα είδος του και παρά την ηλικία του θα λέγαμε ότι είναι διαχρονικό...

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ ΤΙΜΗ	75

ΓΕΝΙΚΑ 86

CASTLE OF ILLUSION



Σε όλους μας είναι γνωστές η φονταστικές περιπέτειες του πασίγνωστου ήρωα κινουμένων σχεδίων MICKEY MOUSE. Δεν θα σας φαινόνταν, ωραία η ιδέα, να πάρετε μέρος σε μια από τις περιπέτειες αυτές; Αν ναι; Ναι η ευκαιρία για να γίνει το όνειρό σας πραγματικότητα. Ενο ωραιο ονειροεπίπεδο παιχνίδι βρίσκεστε μαζί με την ογοητευμένη σας Νταίζη στους αγρούς. Η μέρα περνάει ευχάριστα με χορούς και με τραγουδιάκια. Μια σατανική μάγισσα εμφανίζεται και σας απαγάγει την αγαπημένη σας Νταίζη... Το μόνο που σας μένει είναι να βρείτε το κάστρο της σατανικής μάγισσας και να σώσετε την Νταίζη από τα χέρια αυτής της κοκιάς μάγισσας. Η οπιστολή σας, δεν είναι καθόλου εύκολη, ο δρόμος προς το κάστρο κρύβει πολλά εμπόδια και πολλούς επικύν-
δινους εχθρούς. Ακόμα περισσότερα εμπόδια και εχθρούς κρύβει το κάστρο της μάγισσας. Το μόνο που χρειάζεται από εσάς για να τα καταφέρετε είναι πίστη και εξάσκηση.. Τα γραφικά του παιχνι-
διού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Αν κάποια φορά ξεχαστείτε θα νομίζετε ότι βλέπετε κινούμενα σχέδια. Σε μερικές σκηνές τα γραφικά ξεπερνούν κάθε λογικό όριο, όπως η σκηνή που βρίσκεστε στον λόφο και απέναντί σας εμφανίζεται το άγριο και επιβλητικό κάστρο.. Ο συνδυασμός των χρωμάτων και αυτός τέλειος, για τον ήχο δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά λόγια, εξάλλου όλοι μας γνωρίζουμε τις καταπληκτικές μουσικές δυνατότητες της SEGA. Το Scrolling του παιχνιδιού είναι αρκετά φυσικό και γρήγορο που κάποιο λάθος μπορεί να γίνει εύκολο. Με δύο λόγια το CASTLE OF ILLUSION είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να βρίσκεται στην δικτυοθήκη σας..

ΤΙΤΛΟΣ	CASTLE OF ILLUSION
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
TIMH	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	98
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - TIMH	45

ΓΕΝΙΚΑ 93

ARROW FLASH

Σαν δεύτερο παιχνίδι θα παρουσιάσουμε ένα αρκετά επιτυχημένο arcade shoot'em up. Το ονομά του "ARROW FLASH". Το παιχνίδι ακολουθεί την κλασσική συνταγή ενός shoot'em up, δηλ. πολλά όπλα, αρκετά καλά γραφικά και γρήγορη κίνηση. Εσείς πιλοτάρετε ένα υπερσύγχρονο διαστημόπλοιο, το οποίο είναι εξοπλισμέ-

νο με όπλα προηγμένης τεχνολογίας. Ο οπλικός εξοπλισμός του, είναι αρκετά δυνατός ώστε να μπορέσει να αντιμετωπίσει τους σατανικούς αλλά και δυνατούς εχθρούς που παραμονεύουν σε κάθε γωνιά του παιχνιδιού. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και οι μερικές σκηνές πλησιάζουν την τελειότητα. Τα καλύτερα γραφικά θα τα δείτε στο τέλος κάθε Level (είναι κλασσική συνταγή). Ο ήχος του παιχνιδιού είναι και αυτός αρκετά καλός, και δίνει πολύ καλά με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Η κίνηση και το Scrolling είναι φανταστικά γρήγορα πράγμα που κάνει το παιχνί-
δι αρκετά ρεαλιστικό. Η κίνηση αρκετά στρωτή και φυσική, ενώ το Scrolling είναι τόσο γρήγορο που το λάθος μπορεί να γίνει πολύ εύκολο. Η δράση στο παιχνίδι εξελίσσεται κλιμακωτά, πράγμα που ανεβάζει την ένταση του παιχνιδιού κατά πολύ. Το παιχνίδι είναι σίγουρο ότι θα σας κάνει καλή εντύπωση και θα σας ενθουσιάσει. Με δύο λόγια το "ARROW FLASH" είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα θα πρέπει να δείτε..

ΤΙΤΛΟΣ	ARROW FLASH
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
TIMH	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB



Με δύο λόγια το "ARROW FLASH" είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα θα πρέπει να δείτε..

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	97
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - TIMH	45

ΓΕΝΙΚΑ 93

**MEGA DRIVE
16 – BIT**

AMIGA

**SUPER
FAMICOM**

**GAME GEAR
GAME BOY**

ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

- SEGA MEGA DRIVE
- SUPER FAMICOM
- GAME GEAR
- GAME BOY
- ΕΙΔΙΚΑ JOYSTICK
ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
- LIGHT GUN

ATHENS CLUB

**Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ GAMERS
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ
ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΤΗΛ. 3639338**

**ΣΕ ΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ SOFTWARE - HARDWARE
ΚΑΙ CATRIDGES ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ**

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

- DIGI VIEW GOLD
- ΜΝΗΜΕΣ 512 K – 2MB
- DRIVE
- HARD DISK
- MOUSE
- MIDI
- GEN LOCK
- IBM EMULATOR
- ACTION REPLAY II

ATARI

**ΤΩΡΑ ΚΑΙ
AMSTRAD**

ΜΟΝΟ ΣΤΟ

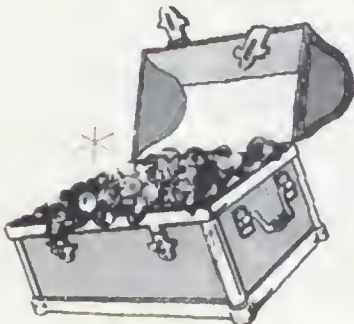
**ATHENS
CLUB**

**ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ - ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ
SOFTWARE - HARDWARE
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38
17673 ΚΑΛΛΙΘΕΑ
(ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑ)
ΤΗΛ. 9596691, FAX 9596691
ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 3639338**



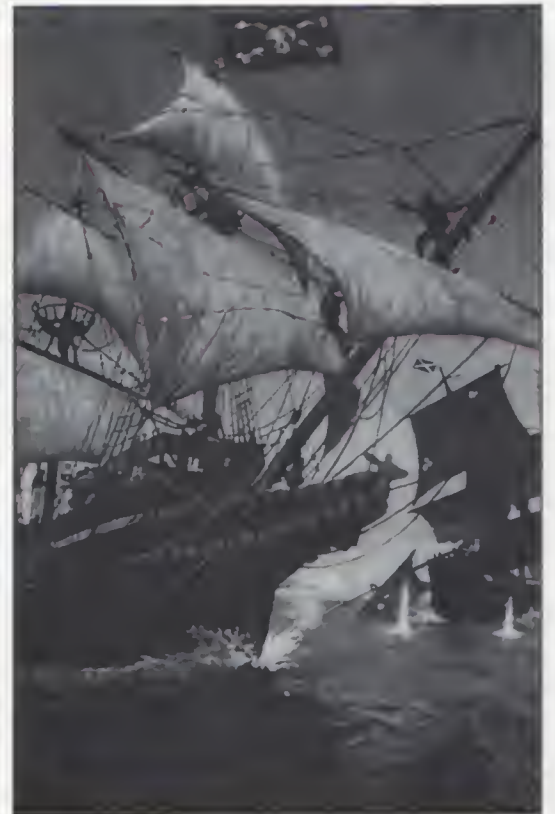
TITΛΟΣ	PIRATES
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	AMIGA, ATARI, PC, CPC
TIMH	4100
TEST	CPC 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Στον Amstrad 6128 κάνουν επιδρομή οι φοβεροί "ΠΕΙΡΑΤΕΣ" που τους είχαμε γνωρίσει πρώτα στα PC's και μετά στους υπόλοιπους 16-bit υπολογιστές. Η μεταφορά που έγινε για τους CPC είναι ένα πραγματικό αριστούργημα αφού καταφέρνει να περιέχει ολόκληρη την υπόθεση των δεκαεξάμηνων αδελφών και μάλιστα είναι πολύ καλύτερη από την αντίστοιχη των PC's με CGA ενώ στον ήχο περιέχει μουσικά θέματα, digitised μουσικά κομμάτια και αρκετά ηχητικά εφέ.



PIRATES

Η υπόθεση είναι καταπληκτική, ή μάλλον αυτά που ξεχωρίζει είναι η πλακή αφού πρέπει να αργώσετε αλάκληρη την Καραϊβική και τα άπειρα νησιά που βρίσκονται διασκαρπιαμένα στην χώρα, για να ανακαλύψετε κρυμμένους θησαυρούς, τα χαμένα μέλη της οικογένειάς σας, θα χρειαστεί να παλεμήσετε στην στεριά και στην θάλασσα με δυνάμεις που μπαρούν να χωρισταύν σε μικρότερες αλλά και πάρα πολλών ειδών πλοία να κυριεύσετε. Ακόμα πρέπει να ανέβετε κοινωνικά (να παντρευτείτε!, να απακτήσετε γη και τίτλους) εκτελώντας μυστικές απασταλές για κυβερνήτες πόλεων. Πραγματικά υπάρχει πόρα παλύ δαυλειό για έναν μελαντικό Πειρατή που πρέπει εκμεταλλευτεί τις συγκυρίες και τους παλέμους και να κάνει τις πιο συμφέρουσες επιλογές καθ'όλη τη διάρκεια της περιπέτειας. Στην αρχή του παιχνιδιού υπάρχουν και ελάχιστα στοιχεία (μάλλον για ίχνη πρόκειται) από Role Playing αφού διαλέγετε σε ποιά από τα αρχικά χαρακτηριστικά που σας εμφανίζει τα game (υπάρχει ένα παλύ καλό αρχικό menu) θέλετε να είσαστε καλός. Για παράδειγμα αναφέραμε την ικανότητα ξιφασχίας που σας επιτρέπει να νικάτε τους αντιπάλους σας και να κυριεύετε πόλεις και πλοία, ικανότητα στην ιατρική απότε μπαρείτε να έχετε περιασότερα ενεργό χρόνια στην θάλασσα, ικανότητα στα κανόνια απότε στις διάφορες ναυμαχίες η ευαταχία σας θα είναι τρομερή κτλ. Η ξιφασχία είναι πάντως τα πιο σημαντικά από αυτό τα χαρίσματα καθώς εμφανίζεται με μεγαλύτερη συχνότητα από όλες τις υπάλαπες arcade σκηνές και μπαρεί να κρίνει αλόκληρη την σταδιαδραμία σας. Τα γραφικά είναι σε άριστα επίπεδα και ξεχωρίζει η σκηνή της ναυμαχίας μετά σύννεφα που περνούν και τα γενικό εντυπωσιακό animation που συνδιάζεται με ικανοποιητική ταχύτητα δράσης. Ο ήχος, όπως ήδη έχουμε πει (μα γιατί τα ξαναλέει, α. Αρχ) είναι



εξαιρετικός δένοντας απόλυτα με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Η τεκμηρίωση του παιχνιδιού, είναι αντόξια της παράδοσης στην απαία η Microprose μας έχει συνηθίσει. Τα τερόστια manual και αι χάρτες που περιέχονται στα πακέτα αρκούν να βεβαιώσουν τους ισχυρισμούς μας. Ευχαριστώ κύριε πρόεδρε...

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	98
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
Γ Ε Ν Ι Κ Α	94

CRAZY CARS

Αυτή τη φορά βρίσκεστε στα τιμόνι της διόσμης Ferrari F-40. Τα μόνα πράβλημα είναι ότι πρέπει να πράλαβετε τη μεγάλη σπείρα στην απαία είναι μπλεγμένη και αστυνομικοί. Αλωνίζετε τις παλιτείες τις Αμερικής αναπτύσσοντας ταχύτητες 200 μιλίων την ώρα και πράαπερνώντας τα αστυνομικά αχήματα. Πρέπει να διαβόζετε προαεκτικό ταν χάρτη κάθε παλιτείας ανακαλύπτοντας ταυς δρόμους και και τις λεωφόρους πού πρέπει να διααχίαστε με παλύ αγωνία. Οι παλιτείες παυ επακέπτεστε είναι συναλικά τέασερες. Πρασαχή να μην ακουπήαετε παυθενά, εκτός του δρόμου γιατί θα ανα-



τιναχτείτε. Τα game στην αρχή εμφανίζει μία άριστα σχεδιασμένη αθόνη μένα τεράστια γραφικά της Ferrari να σκραλόρει πρός τα επάνω. Το game ξεκινάει λίγα απόταμα εμφανίζοντας τα αμάξι έτοιμα να ξεχυθεί σταν τερόστια δράμα. Χρησιμαπαιείτε joystick, keyboard. Οι διάφαρες άλλες λειταυργίες εμφανίζονται μέσα στα λειταυργικό πληκτρα, (F1 αλλόζει την αθόνη σε 50 ή 60 HZ, F2 δείχνει τα χόρτη, F3 συνδέει απασυνδέει τα ραντάρ, F4 αλλαγή μιλίων ή χιλιαμέτρων, F5 πόγωμα παιχνιδιά, F6 εμφανίζει τα τιμόνι στην

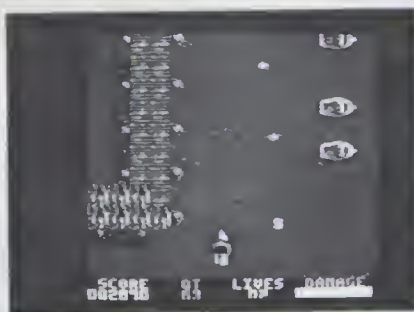
αθόνη, F7 Keyboard ή joystick, F10 σταματάει ή αρχίζει τα game.) Τα γραφικά είναι μετρίου επιπέδου με μεγάλα sprite και καλό animation. Η ταχύτητα του game είναι μέτρια, και η ταχύτητα απόκρισης του joystick στις στραφές θα μπαραύσε να είναι μεγαλύτερη. Τα background είναι και αυτά μέτρια και α ουρανός άχι αρκετό ρεαλιστικός. Ο ήχος παραμένει άπως τόσα και τόσα game στα επίπεδα της μετριότητας με τους χαρακτηριστικούς θαρύβους του ηχίου.

ΤΙΤΛΟΣ	CRAZY CARS
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	4.900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	67
ΠΑΚΕΤΟ	76
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	75
Γ Ε Ν Ι Κ Α	78

THE SPY WHO LOVED ME

Για μια ακόμα φορά πρέπει να πόρετε ταν ρόλα του θρυλικού πλέαν πράκταρα 007 σε έναν αγώνα κατασκαπίας ενάντια στις δυνόμεις διαβαλικών επιστημόνων, παυ όπως πάντα έχαν σαν μαναδικό ταυς σκαπό να υπατόξαν την ανθρωπότητα. Τώρα έχετε σαν βοηθό σας την Σαβιετική κατόσκαπα Anya Amasova παυ σε μία αβέβαιη -και εταιμάρρατη, συμμαχία πρέπει να ερευνήσουν και να λύσαν τα μυστήρια της πρόσφατης εξαφόνισης δύα πυρηνικών υπαβρυχιών, ενός Σαβιετικού και ενός Βρεταννικού. Φυσικό όλα τα στοιχεία δείχναυ ότι



βρίσκονται στα χέρια του παραναϊκαύ επιστήμνα (τεράστια χέρια πρέπει να έχει α άπμας) Karl Stramberg. Οι τρεις από τις πέντε πίστες παυ περιλαμβόνανταν στις 16-bit εκδόσεις υπάρχαν εδώ και είναι πραγματικό πρσεγγμένες. Ετσι θα χρειαστεί να κινηθείτε γρήγαρα σταν δράμα με τα αυτοκινητά σας απαφεύγαντας ταυς αθώαυς περαστικούς μέχρι να βρείτε τα άχημα παυ θα σας επιτρέψει πλρώναντας με πάνταυ να γίνετε υπαβρύχια σε ένα

παλύ άμαρφα σχεδιασμενα επίπεδα που ξεχωρίζει για τα animation ταυ, και ύστερα θα χρειαστεί να χρησιμαπαιήσετε ένα ταχύπλοο για να απαφύγετε τα αντίπαλα sprites στην επιφόνεια της θάλασσας. Τα γραφικά είναι παλύ καλό, όπως και τα μέγεθος της αθόνης, ενώ η κίνηση είναι γρήγαρα. Αν δεν έχετε έγχρωμα μάνιταρ ίσως δεν σας εντυπωσιάσει τάσα, ιδίως μετό τα πρώτα επίπεδα, αλλό α ήχος του είναι καλός.

ΤΙΤΛΟΣ	THE SPY WHO LOVED ME
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	3.100
TEST	AMSTRAD CPC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	79
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	75
Γ Ε Ν Ι Κ Α	79



TIPS 'N' TRICKS

Αγαπητοί φίλοι στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.

Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ

Για τη στήλη
"TIPS 'N' TRICKS"

AMIGA



"Για τους απαιτητικούς χρήστες υπάρχουν και οι κατάλληλες λύσεις". Αυτά λένε οι φίλοι μας <GREEK FORCE> και μας στέλνουν τους κωδικούς του τελευταίου level για τα γνωστά μας Lemmings:

- | | |
|---------------|---------------|
| 1 HMFNGONMHL | 15 KJIMDMGKIQ |
| 2 MFLGEJLNHQ | 16 NJMDMGCLIO |
| 3 FLGIJNMOHX | 17 HMEMGKNMIW |
| 4 LGCNNMFPHW | 18 OLIGCKLNIV |
| 5 GMNMMFLQHQ | 19 DMGKJNMOIJ |
| 6 GAJKLDMBIO | 20 MGCNNMDPIW |
| 7 KJJNLIGCIO | 21 GINNMDMQIN |
| 8 OHLDMGCDIU | 22 GGKJLNIBJL |
| 9 HLDMGOOEIR | 23 IKILFMGCJJ |
| 10 LDMGCKLGIO | 24 NKLFMGADJX |
| 11 DMGIJNLGIO | 25 HLFMGANEJR |
| 12 MGANOLEHIN | 26 NNIGAJNFJO |
| 13 GINNLDMMIU | 27 FMGIJOLGJS |
| 14 GEJHMDMJY | 28 OGCNOLFHTJ |
| | 29 GINNLNIIJL |



TURRICAN I

Κάντε ένα high score, και γιά όνομα γράψτε BLUESMOBIL. Στο επόμενο παιχνίδι θα έχετε 99 ζωές.



CABAL

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, γράψτε SCHLIKA και πατώντας το F2 περνάτε επίπεδα.



X.OUT

Στο μαγαζί αφού διαλέξεις ένα σκάφος, τοποθέτησε το τελευταίο όπλο της τρίτης στήλης στο σκάφος, και αφού το πάρεις βάλτο ξανά πίσω στην θέση του. Αποτέλεσμα: +500 στα χρήματα.



NEUROMANCER

Σε αυτό το καταπληκτικό adventure, που είναι εμπνευσμένο από το ομώνυμο βιβλίο, έχουμε αυτόν τον μήνα κάποια πολυπόθητα link codes, και passwords για να μπειτε στο cyberspace. Τα παρακάτω είναι του συνεργάτη μας Μίλτου Τσιάκαλου

Όνομα θάσης	Link code	Password level 1	Password level 2
Hotel	Cheapo	-	Cockroach
Regular Fellows	Regfellow	το δίνει μόνο του	-
Consumer review	Consumerev	>> >> >> >>	-
Asano computers	Asanocomp	-	Vendors
Worldchess	Worldchess	το δίνει	Members
Panther Moderns	Chaos	-	Mainline
Geniemena Loser's	Loser	Loser	-
Police	Kelsatsu	Warrants	-
Hitachi	HitachiBio	Genesplce	-
Sea	Soften	Permafrost	-
Hosaka	HosakaCorp	-	Fungeki
Psychologist	Psycho	Babylon	-
Matrix	Freematrix	CFM	-
Tax	Irs	Taxinfo	-
Fuji	Fuji	Romcards	Uchikatsu
Music	Musaborind	Subaru	-
Bank	Bozobank	το δίνει	-
Esfa	Eastseabod	-	Longisland
Yakuza	Yakuza	Yak	-

Αυτά στο επόμενο τεύχος θα έχουμε και μερικά tips για το NEUROMANCER

AMSTRAD

Πολλά τινάκια για τον AMSTRAD, έχει η στήλη μας αυτόν τον μήνο, μόνο που θα παροκολούσα στο τέλος να γράφετε και το όνομα σας.

Γιούτι οι φάκελοι μερικές φορές χάνονται, με αποτέλεσμα να μην ξέρουμε ποιός φίλος κάθησε και κουράστηκε για να σος/μος κάνει την ζωή υπό εύκολη.

Ευχαριστούμε για την βοήθεια που μας προσφέρει, ο φίλος μας Παναγιώτης Κάπος με το tips που ακολουθούν και περιμένουμε και άλλο αν έχει.



BUBBLE GHOST

Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, θα δείτε να ανοβοσβήνει μιο ταμπελίτσα με το όνομο ERE. Φυσήξετε εκεί, και θα εμφανιστεί μία πόρτα.

Οδηγήστε την μπολίτσα εκεί και θα εμφανιστούν τρεις δρόμοι.

Ο ένας οδηγεί στην 11η πίστο, ο δεύτερος στην 32η και ο τρίτος στην τελευταία. (Εγώ θο πήγαινα απο τον τρίτο σ.ορχ)



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Η σειρά των ποπουτσιών που πρέπει να φορέσετε είναι: 4-1-2-3-4-4-2-4-1-4.



BOMB JACK II

Γιο άπειρες ζωές πληκτρολογήστε Poke &6744,0.



RENEGADE III

Αν κρατήσετε ποτημένο το πλήκτρο 1-I-Q-T τουτόχρονα, θα οπώκτησετε άπειρες ζωές.



THE REAL GHOSTBUSTER

Ποτώντας το πλήκτρα "T" και "E" τουτόχρονο θα περάσετε πίστα και θα πάρετε άπειρες ζωές.



SAVAGE

Οι κωδικοί στο level 2 είναι SABATTA, και στο level 3 είναι FERGUS. IMPOSSABALL Κρατήστε τουτόχρονα τα πλήκτρο C,H,E,A,T, στην title screen και κατόπιν κάθε φορά που θα πατάτε το L, θα περνάτε στο επόμενο level.



BATMAN

Οτον κοντεύουμε να τελειώσουμε την πρώτη πίστο, θα πρέπει να έχετε πρόβλημα με την ενέργεια σας, που θα κοντεύει να τελειώσει.

Γιο να μην σας τελειώσει η ενέργεια πετάξετε έναν ιστό, και ανεβείτε προς το πάνω μέχρι να δείτε δυο άνδρες. Μετά κοιβεείτε κάτω. Μόλις κοιβεείτε, θα δείτε οτι οι οντίπολοι έχουν εξαφανιστεί.



ARMY MOVES I & II

Στο Army moves I, πριν από το Load. "ARMY.002" στο basic loader γράψτε: POKE 4731,255: POKE 4772,255: POKE 7124,255.

Μετά κάντε run και μόλις φορτώσει το πρόγραμμα θα δείτε οτι κοιτοργήθηκε το sprite collision.

Στο Army moves II, πάλι στο basic loader, και πριν από το Load "ARMY.003" γράψτε: FOR a= 7.000: POKE a, 255: NEXT και RUN. Αυτό σας δίνει άπειρες ζωές.

Ο κωδικός που ζητάει το πρόγραμμα είναι 15372.



GOONIES

Φορτώστε το Basic loader και σπάστε τον. Πριν από το τελικό call, και τυπώστε POKE & 4728,0 και οι ζωές σας θα κολλήσουν στις πέντε.

Αν θέλετε να κοιτοργήσετε το sprite collision, δώστε (πάντα πριν από το τελικό call) POKE &53D4, &C9: POKE &540,&C9: POKE &5435,&C9.



MATCH POINT

Οταν σερβίρει εκείνος και βρίσκεται στην πάνω πλευρά του γηπέδου, εσείς ποτάτε συνέχεια το space και το computer μπερδεύεται και χτυπά την μπάλα δυο φορές. Απο ο πόντος είναι δικός σας.

MUSICLAND

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ

ΤΩΡΑ ΜΑΖΙ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΑ COMPUTERS

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
SOFTWARE
AMIGA, ATARI ST
AMSTRAD 6128, PC

ΔΙΣΚΟΙ - ΚΑΣΣΕΤΕΣ
COMPACT DISCS

JOYSTICKS MOUSE
ΦΙΛΤΡΑ ΘΟΝΩΝ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5"

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 200	2000
20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 190	3800
30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 180	5400
50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 170	8500

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

AMIGA 500
+ MONITOR 1084

217.000*

* ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

JOYSTICKS

Cheetah 125+
Cheetah Star
Probe
Konix
Navigator
Konix Speed
King
Pro 5000 Clear

Pro 5000 Extra
Pro 5000
Standard
Quickjoy
Jetfighter
Quickjoy
Junior
Quickjoy Stick

TOP GAMES

- 688 Attack sub
- Battle Master
- Black Tiger
- Back to the Future E
- Blade Warrior
- Chaos Strikes Back
- Corporation
- Combo Racer
- Castle Master
- Chase HQ
- Champions of Krym
- Dungeon Master
- Dragons Breath
- Damocles
- Dragon Flight
- Escape from the Planet Robot
- Monsters
- Flambos Quest
- Flight of the Intruder
- Final Battle

- F19 Stealth Fighter
- F29 Retallator
- Gravity
- Grand National
- Harley Davidson
- Hero
- Ivanhoe
- International 3D Tennis
- Jumping Jackson
- Leisure Suit Larry III
- Last Ninja
- Lost Patrol
- Midnight Resistance
- Midwinter
- Oriental Games
- Op. Thunderbolt
- Pro Tennis
- Projectyle
- Rainbow Islands
- Rotor
- Rorkes Drift

- Resolution 101
- Sherman M4
- Star Flight
- Sim City
- Shadow Warrior
- Sly Spy
- The Break
- Thunderstroke
- Their Finest Hour
- Tuskier
- Ultimate Golf
- Unreal
- Ultima V
- UMS II
- Universe 3
- War Jeep
- Web of Terror
- Warhead
- Xenomorphs
- Addidas Soccer
- Emily Hughes
- International Soccer
- European Superleague

- P1 Ball Man E + Free Expansion Kit
- Football Man World Cap Edition
- Footballer of the Year II
- Italy 1990 Winners Edition
- Kick off 2
- Kick off Extra Time
- Kick off
- Liverpool
- Man Utd
- Player Manager
- Soccer Manager Plus
- Super League Manager
- World Cup Soccer '90

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI ST

- An amazing Adventure
- Action Service
- Amegas
- Alien Legion
- Aladdin Magic Lamp
- Archipelagos
- Bio Challenge
- Bad Company
- Ballistik
- Bomibuzzal
- Barbarian (Psygi)
- Chicago '90
- Chessmaster 2000
- Cosmic Pirate

- Castle Warrior
- Conflict in Europe
- Chrono Quest E
- Dark Castle
- Deflector
- Driller
- Espionage
- Eye of Horus
- Fast Lane
- F18
- Interceptor
- Flying Shark
- G-nilus
- Iron Trackers
- Infestation
- Kayden Garth

- Lynnes & Napoleon
- Laser Squad
- Magic Marble
- Maridet
- No Excuses
- Operation Neptune
- Obliterator
- Pioneer Plague
- Purple Saturn Days
- Quidrallen
- Roll Out
- Sargon E
- Spy vs Spy
- Arctic Arctics

- Spy vs Spy The Island Caper
- Steel
- Slayer
- Star Blaze
- Saint & Greavie
- Stargoose
- Tech
- Top Gun
- Twyrite
- Tin Tin on the Moon
- Photon Paint
- Vindicators
- Wanted
- Zero Gravity
- Zoom



BUBBLE BOBBLE

Για άπειρες ζωές πληκτρολογήστε:

10 BUBBLE BOBBLE'S POKES BU (—το όνομα σας)
20 OPENOUT "A": MEME RY & 3FF: CLOSEOUT: LOAD
"bubble", &400: LOAD "cade 1", &5501
30 POKE &5C9E, lives 1
40 POKE &5C2E, lives 2
50 POKE &6C24, &B7 inf.lives 2
60 POKE &6D85, &B7 inf.lives 2
70 LOAD "CODE2", &C000: CALL &C000

P47 THUNDERBOLT

Κάντε high scare, και αντί για όνομα γράψτε ZEBEDEE, για άπειρες ζωές.

CYBERNOID II

Ορίστε για define keys τα: O,R,G,Y, μετά τα πλήκτρα της αρεσκείας σας και θα έχετε άπειρες ζωές.

PACMANIA

Γράψτε στο high score tables "SAB" και θα δείτε: Τα replay this level press fire within 8 seconds.

DIZZY

Την ώρα που παίζετε δώστε TROW-BRIDGE, και το παιχνίδι θα παγώσει. Αποτέλεσμα άπειρες ζωές.

SPECTRUM

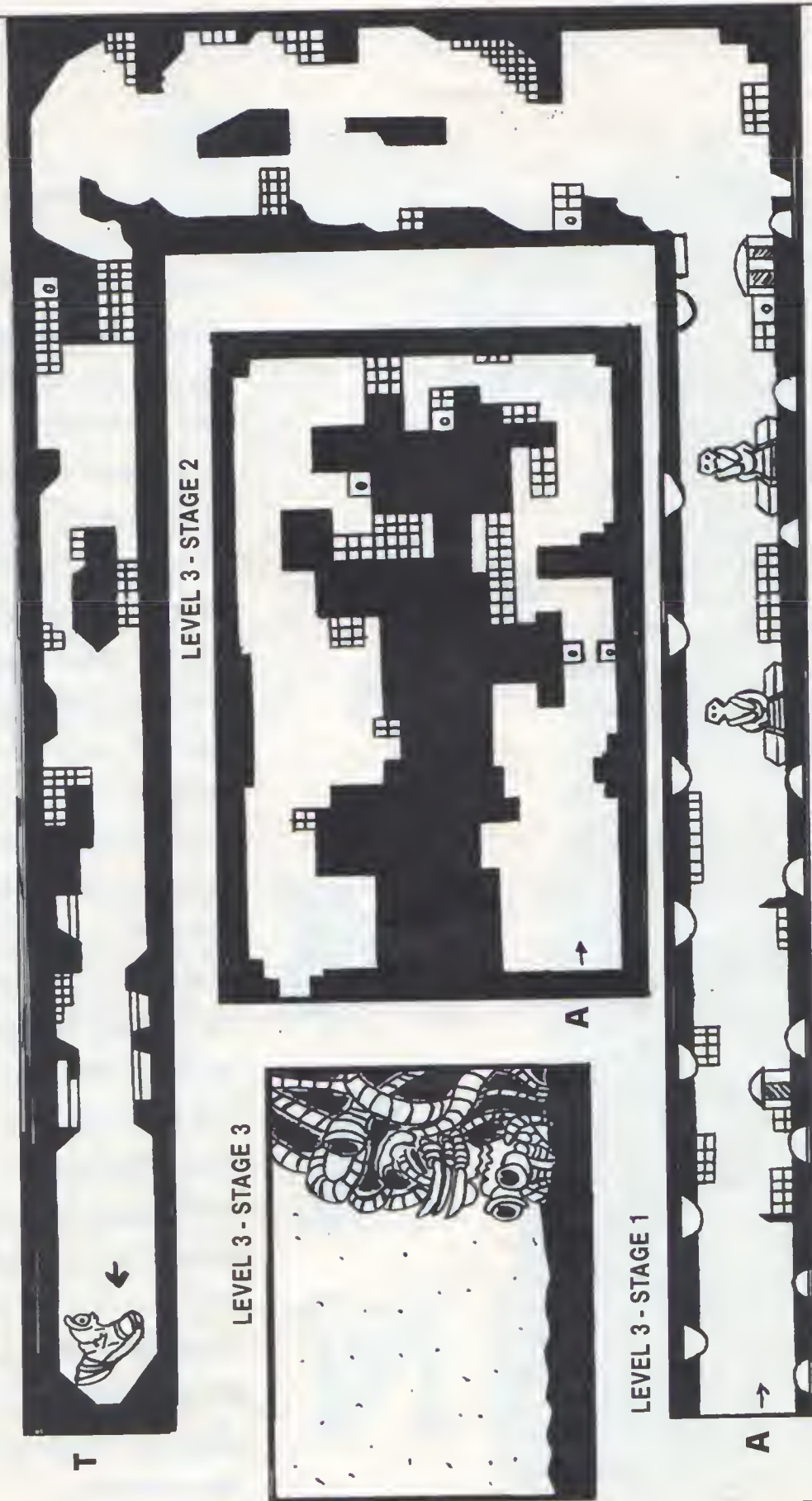


Το παροκάτω tip, μας το στέλνει ο φίλος και συνεργάτης του περιοδικού μας Β. Καραγεώργος οπο την Λομία. **STRIDER** Στο μενού πατήστε Z και O. Μετά αρχίστε τα παιχνίδια με S. Κάντε pause στο πρώτα level, και πιέστε τουτοχρόνως Caps Shift. Θα μετοκινήθει αυτόματα λίγα μοκρύτερα απα το σημείο που βρισκόσασταν. Ετσι μπορείτε να τελειώσετε παλύ εύκαλα τα level. Για να λειτουργήσει τα tip και σε άλλες πίστες πρέπει αφού εμφανιστεί το μήνιμο "level cleared" να πιάσετε Z και ? (όπου ? ο αριθμός του level που θέλετε) και μετά ακολουθαύμε την διαδικασία που έγινε στο πρώτα level. Τα tip λειτουργεί σε όλες τις versions (128 και 48K).

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΧΑΡ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 127
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΜΑΡΕΣ, ΤΗΛ. 8073204, FAX 8001358

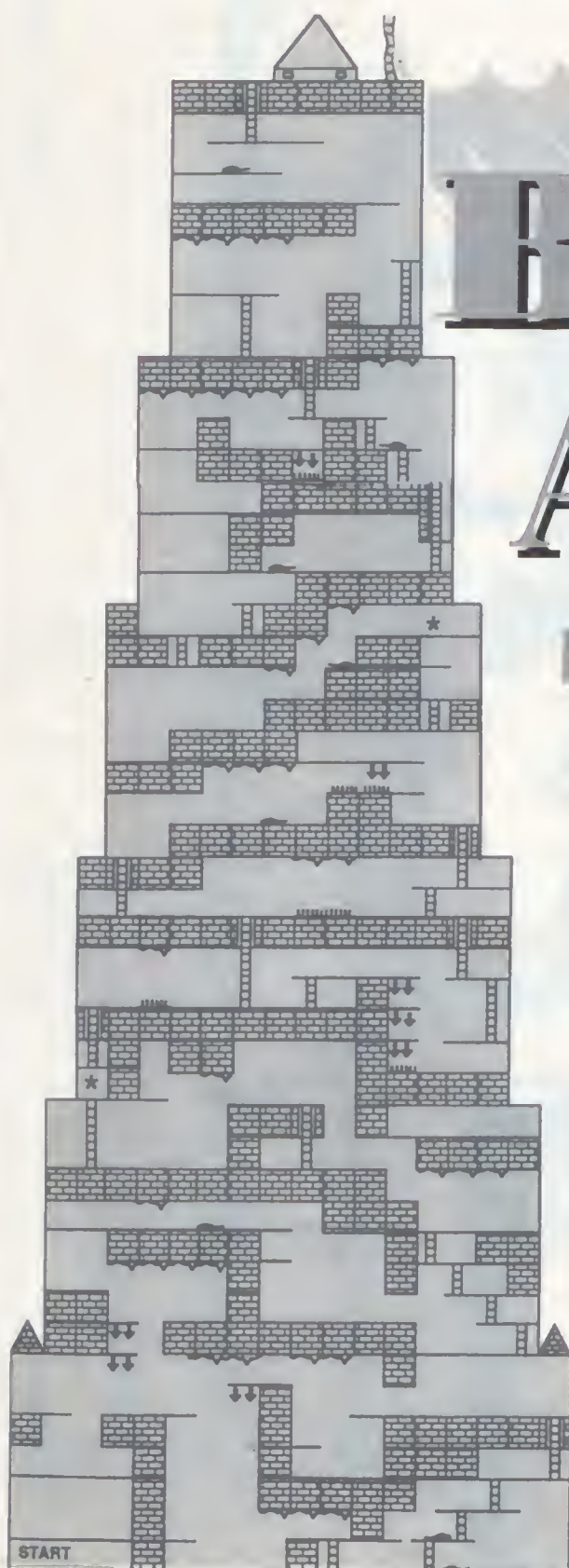
MR HELI

(συνέχεια από το προηγούμενο τεύχος)





Σ Ο Ε ρ χ Ε 1 Ρ 1 Δ 1 Ο



B

A

T

M

A

N

Είναι δυνατόν μία πολύ πετυχημένη κινηματογραφική ταινία μ'ένα κατ'εξοχήν παιδικό (και όχι μόνο) ήρωα να μη γίνει παιχνίδι για computers ; Σίγουρα κάπως έτσι θα σκέφτηκε και η Ocean και νάσου το Batman. Και φυσικά, το παιχνίδι ακολούθησε το δρόμο της ταινίας, που δεν σημαίνει τίποτα άλλο απ'το ότι έγινε ένα από τα πλέον πετυχημένα. Γρήγορη και έξυπνη δράση, καλά γραφικά και υπόθεση πολύ κοντά στο σενάριο της ταινίας ήταν τα κύρια χαρακτηριστικά του. Όσοι από εσάς έχετε συναντήσει κάποια προβλήματα, μη φοβάστε άλλο !!! Με τις συμβουλές μας και με τους χάρτες μας φιλοδοξούμε να σας βοηθήσουμε να φτάσετε μέχρι την τελική οθόνη. Πάρε λοιπόν...

Level 1

Εδώ βρισκόμαστε στα εργαστάσιο Axis Chemicals. Τη πρασαχή σας πρέπει να την έχετε στραμένη σ'αυτους που σας ρίχνουν τις βάμβες, μια και είναι και οι πιά επικίνδυναι σ'αυτά τα level. Ακάμα κ'αν αι χειροβομβίδες δεν σας πετύχουν κατευθείαν, αν είσαστε πάνω σε σκαίνι θα σας ρίξουν κάτω με απατέλεσμα πάλι να πληγωθείτε.

Ο καλύτερος τράπας για να ταυς αποφύγετε είναι να είσαστε άσα πιό κοντά γίνεται σε κάπαια τοίχο, και έτσι η χειροβομβίδα θα εκραγεί πάνω του. Αμέως μετά κινηθείτε εναντίον του και κτυπήστε ταν, πρίν προλάβει να σας ξαναπυροβολήσει.

Στα διάφορα χάοματα που συναντάτε δεν χρειάζεται να το παίζετε Ταρζάν (!), με λίγη προσοχή δεν θα συναντήσετε δυοκαλίες. Αλλιώς, θα καταλήξετε να κολλήσετε πάνω σε κάνα τοίχο (!) με άοχημες ουνέπειες γιά την υγεία σας.

Στο τέλος του level και στη μάχη με τον Narier με δυά τρείς καλές βαλές θα τον ξεφορτωθείτε χωρίς να συναντήσετε μεγάλες δυοκαλίες.

Level 2

Εδώ πρέπει να χρησιμπαπαιήσετε όλες τις γνώσεις που έχετε απακομίσει από όλα τα racing games που έχετε παίζει κατά καιραύς. Δεν πρέπει να αντιμετωπίσετε ιδιαίτερες δυοκαλίες, αρκεί να θυμάσαστε να στρίβετε την κατάλληλη στιγμή. Με κάμποση εξάοκηση θα καταφέρετε αρκετά εύκαλα να περάσετε στα επάμενο level.

Level 3

Μιά και είναι το μεσαίο level, το αφήναυμε σε σας να το λύσετε !!! Μην πα-

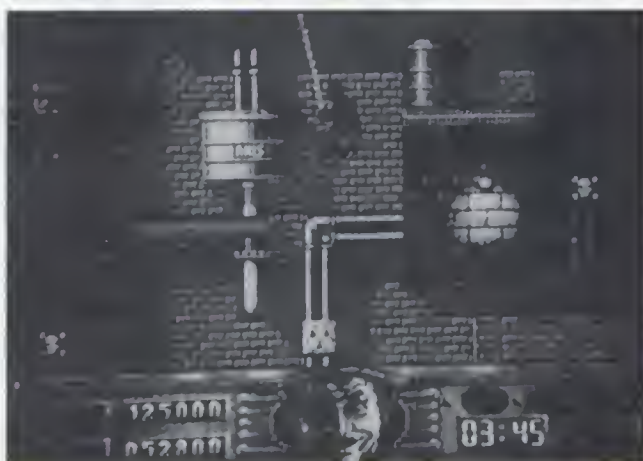
ραπονιάσαστε, δεν είναι και τόσο δύοκολο ... Αλλωστε, τι Batman είσαστε !!!

Level 4

Κι εδώ με λίγη εξάοκηση τα πράγματα θα γίναν πολύ εύκαλα. Αρκεί να κάνετε αυτό ακριβώς που θα σας παύμε. Κρατείστε τη ταχύτητα του Batwing στα 120 mph. Μ'αυτή τη ταχύτητα θα έχετε αρκετά χρόνο για να μανουβράρετε το σκάφος σας και να πιάνετε τα επερχάμενα μπαλάνια. Αν παρ'ελπίδα κάποιο πάει να σας ξεφύγει, αφήστε το και ετοιμαοτείτε για τρ επάμενο. Όλα τó κάλπα ο'αυτά το level είναι το κατάλληλο οδήγημα του σκάφους δεξιά κι αριστερά με ρυθμά...

Level 5

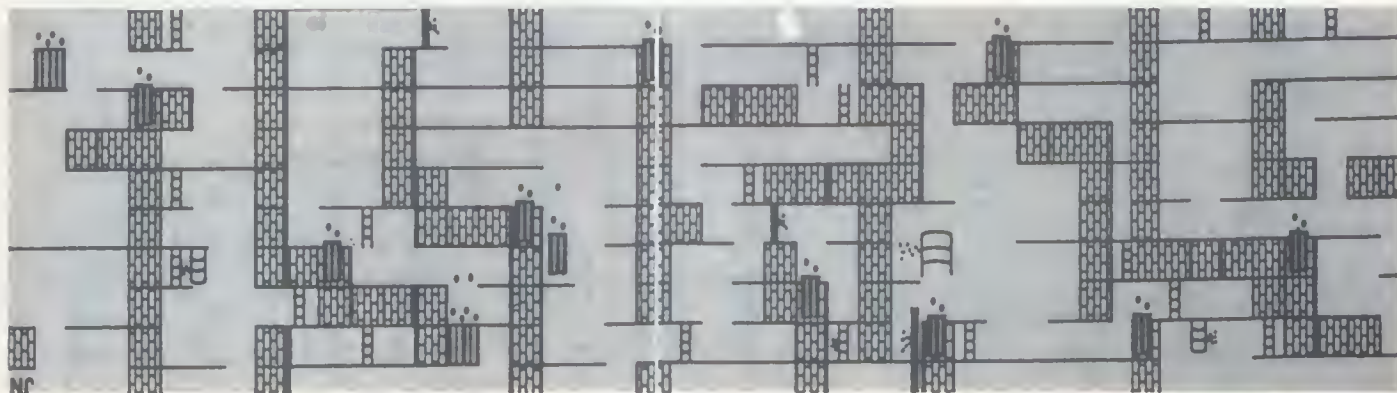
Και φτάοτε αισίως στο πέμπτα και τελευταίο level του παιχνιδιού. Εδώ τα πράγματα είναι όπωσ και στα πρώτο level, απλά είναι αρκετά πιά δύοκολα. Οι εχθροί είναι περισοότεροι και πιά άγριοι, τα πηδήματα με το λάσσα πιό επικίνδυνα, και υπάρχουν και πατώματα που εξαφανίζονται.



Ομως, με αρκετή πρασαχή και ακαλουθάντας πισοτά το χάρτη του καθεδρικού ναού της Gotham City θα καταφέρετε να φτάοτε τον Joker και να τον στείλετε στο αιώνιο οκοτάδι !! Μετά, μπορείτε ήουχοι να παρακολουθήοτε τα φινάλε...

Μετά από μύριες παγίδες, άλλη μιά απασταλή (όλλα ένα δύοκολο παιχνίδι) φτάνει στα τέλας ται.

Μέχρι να τα ξαναπαύμε ταν άλλα μήνα, καλά παίζιμο... Γειά σας...





Αγαπητοί φίλοι της στήλης, γειά σας !! Σήμερα θα ασχοληθούμε μ'ένα παιχνίδι που σύμφωνα με την ταπεινή μας γνώμη είναι από τα καλύτερα που έχει παρουσιάσει η Psygnosis τα τελευταία δύο χρόνια, το Infestation. Ένα παιχνίδι που συνδυάζει το adventure στοιχείο με μπόλκιν arcade δράση και αγωνία. Και όλα αυτά μέσα από ένα πράγματι καταπληκτικό τρισδιάστατο περιβάλλον, από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε computer. Εξίσου μεγάλη όμως είναι και η δυσκολία του παιχνιδιού ιδιαίτερα στα αρχικά στάδια, γιαυτό ως προχωρήσουμε γρήγορα στις συμβουλές που θα σας κάνουν τη ζωή σ'αυτόν τον μακρινό πλανήτη πολύ πιο εύκολη.

INFESTATION

Η ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

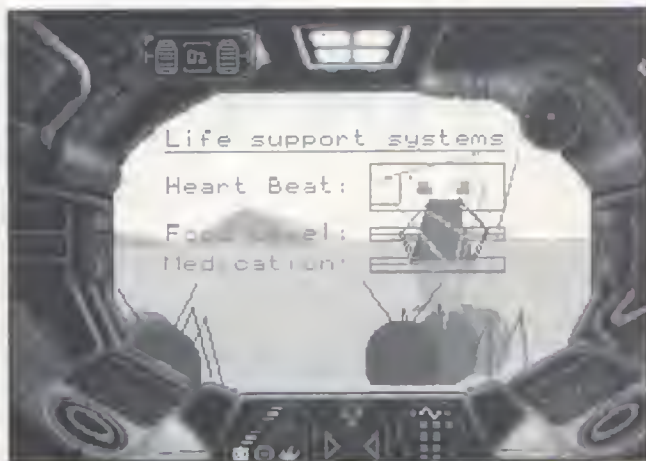
Οπως είπαμε και πιο πριν, το βασικό σας πρόβλημα μόλις ξεκινάτε το παιχνίδι είναι ότι έχετε πολύ λίγο οξυγόνο και μπαταρία και οι εχθροί έρχονται από όλες τις πλευρές κατά δεκάδες. Πρέπει λοιπόν να κατεβείτε στα υπόγεια διαμερίσματα της αποικίας το συντομότερο δυνατόν. Αυτό γίνεται σε δύο στάδια. Πρώτα πρέπει να βρείτε το computer για να ενεργοποιήσετε το μεταφορέα, και μετά φυσικά να βρείτε το μεταφορέα... !! Εδώ, καλό είναι να πούμε μερικά πράγματα για τη ταχύτητα των ενεργειών σας. Το παιχνίδι σας δίνει ορισμένο χρόνο για να το τελειώσετε (μία ώρα), ο οποίος πρέπει να μας πιστέψετε ότι είναι υπολογισμένος για γρήγορο παίξιμο και χωρίς καθόλου λάθη μέχρι το τελευταίο δευτερόλεπτο !! Αυτό σημαίνει απλά ένα πράγμα. Πρέπει να ξέρετε ακριβώς τη διαδρομή που θα ακολουθήσετε και τις ενέργειες που πρέπει να κάνετε σε δεδομένες περιπτώσεις, από την αρχή μέχρι το τέλος. Δηλαδή, αυτό που προσπαθούμε να σας πούμε είναι ότι πρέπει να μάθετε πολύ καλά το παιχνίδι τμηματικά, και μετά να το τελειώσετε όλο με τη μία. Υπάρχει βέβαια και η εναλλακτική λύση που είναι και πιο προσιτή, να χρησιμοποιή-

σετε σωστά το save game option του Infestation. Δηλαδή, κάθε τμήμα να το παίζετε αρκετές φορές για να επιτύχετε τον ταχύτερο χρόνο, και μετά να το σώζετε. Αυτό ακριβώς πρέπει να κάνετε και στην αρχή του παιχνιδιού. Από το σημείο που ξεκινάτε πετάτε ευθεία μπροστά μέχρι να βρείτε τον μεταφορέα. Αυτός είναι ένα τετράγωνο σχεδόν κουτί με δύο ελλειψοειδείς προεξοχές δεξιά και αριστερά, και κάτι βέλη που αναβοσβήνουν. Από τον με-



ταφορέα στρίβετε δεξιά περίπου πενήντα μοίρες, και προχωράτε ευθεία μέχρι να βρείτε το computer. Αυτό είναι ένα όρθιο παραλληλό-

γραμμο μ'ένα παράθυρο στο πάνω μέρος, και δίνοντας του το όνομα σας (το γράφει στο manual) ενεργοποιείτε τον μεταφορέα. Αμέσως γυρνάτε σ'αυτόν, και βρισκόσαστε στα υπόγεια διαμερίσματα της βάσης. Μιά τελευταία συμβουλή για την επιφάνεια. Τα διάφορα robots και οι εξωγήινοι μπορούν να σας σκοτώσουν πολύ εύκολα. Μπορείτε και εσείς απ'την πλευρά σας να τους κάνετε ζημιά πυροβολώντας τα, αλλά έτσι σπαταλάτε πολύτιμη μπαταρία. Ο καλύτερος τρόπος για να τα αποφύγετε είναι να χρησιμοποιήσετε το jetpack σας και να πάτε πετώντας εκεί που θέλετε.



ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

■ εκινόμε λέγοντος σας αυτό που το ■ έχουμε πεί κι άλλες φορές και σε ■ προηγούμενο πορόμοιο παιχνίδι. Κόντε ένο χόρτη. Ειδικό γιο το Infestation, σας λέμε ότι δεν παίζεται χωρίς χόρτη. Η υπόγειο βάση αποτελείται από έξη συνολικό ορόφους, ο καθένας από τους οποίους έχει τις δικές του ιδιομορφίες και χαρακτηριστικά, ειδικό δωμάτιο και περιεργό αντικείμενο γιο να συλλέξετε, και δεν μπορείτε να πάτε πουθενά και να κόνετε το πορομικρό χωρίς να χοθείτε. Να μην πούμε γιο το σύστημα του εξοερισμού της βάσης, που από μόνο του αποτελεί λοβύρινθο από τους πλέον δύσκολους... Πόντως, σε κάθε όροφο υπάρχει και ένα δωμάτιο το οποίο διοθέτει ένα computer μέσω στο οποίο μπορείτε να βρείτε ένα ονολυτικά σχέδιο του ορόφου με όλο το δωμάτιο και το μυστικό περόσμοτο, όπως επίσης και το σημείο στο οποίο υπάρχουν το ουγά των εξωγήινων που πρέπει να κοιτοτρέψετε. Απλό, περόστε το χάρτη στο

χορτί γιο να ξέρετε κάθε φορά που οκρίβως βρισκόσστε. Οι διάφοροι όροφοι επικοινωνούν μεταξύ τους με οσονσέρ, το οποίο όμως διοθέτουν πόρτες που δεν ανοίγουν έτσι εύκολο... Πρέπει να βρείτε το κοτάλληλο κλειδί, που γιο καλή σας τύχη σας λέμε ότι βρίσκεται κόπου στο σύστημα εξοερισμού του πρώτου ορόφου !!! Αυτό όμως είναι κλειστό από μιά γρύλλιο, που γιο να την ανοίξετε χρειζόσστε ένα κοτσοβίδι !! Αυτό βρίσκεται στο δωμάτιο με το μεγάλο κεφάλι και το ροδιενεργό μόπιο, στον ίδιο όροφο !!! Εδώ θέλει πολύ προσοχή, πλησιόστε κοντό στο κεφάλι και πεί η οσπίδο σας !! Επίσης, σ'αυτό το ίδιο το δωμάτιο δεν υπάρχει οξυγόνο, οπότε πρέπει να φοράτε το κράνος σας γιο να μπειτε μέσα. Είναι ένα σπ'το λίγο δωμάτιο σ'όλη τη βάση που συμβαίνει αυτό... Άλλο αντικείμενο που μπορείτε να βρίσκετε στο δωμάτιο είναι οποθέμοτο με cartridges κυονίου, οποροίτητο γιο να εξοντώσσετε το ουγό των εξωγήινων, συμπληρωματικό οξυγόνο (αού

δικές διοδρομές σας πηγοίνει πολύ γρήγορο σε διάφορο σημείο του κάθε ορόφου. Επίσης, μην βιοστείτε από την ορχή να εξερευνήσετε τους χομηλότερους ορόφους, μιά και το πιά πιθονό είναι να μην έχετε οπκτήσει το διάφορο αντικείμενο που μπορεί να σας χρειοσούν εκεί. Με το διάφορο teleports που θα συνοντήσετε δώστε ιδιαίτερη προσοχή, μιο και είναι πολύ εύκολο να χόσετε το δρόμο σας. Αν τυχόν συμβεί κόπι τέτοιο να ξέρετε ότι κάθε μετοφορέας σας πηγοίνει σε κόπιο συγκεκριμένο σημείο του χάρτη, οπότε με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να γυρίσετε από εκεί που ξεκινήσστε. Θέλουμε να πιστεύουμε ότι οι συμβουλές μας θα σας βοηθήσουν σ'αυτό το τόσο ωροίο παιχνίδι από την Psygnosis. Βέβαιο υπάρχουν ακόμη πολλά πρόγμοτο στο Infestation που θα πρέπει να ονοκολύψετε μόνοι σας με οποκορύφωμο ίσως το ποζλ στον τελετοίο όροφο, ολλό πρέπει να έχετε κοιτολόβει τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να το υπερπηδήσετε. Καλή διοσκέδοση, και δώστε στους εξωγήινους να κοιτολόβουν (!!!)...



αού το δύο πρέπει να το χρησιμοποιείτε με πολύ μεγάλη προσοχή μιά και οι ποσότητες τους ίσο που επορκοούν γιο όλο το παιχνίδι), φογητό γιο να ονοπληρώνετε τις δυνάμεις σας, κλειδί κλπ. Με το κοτάλληλο κλειδί μπορείτε να ενεργοποιήσετε ένα ειδικό σκοφόκι, το οποίο μέσω από ει-



Εβδομαδιαίο Εικονογραφημένο Περιοδικό

ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

όλο έγχρωμο



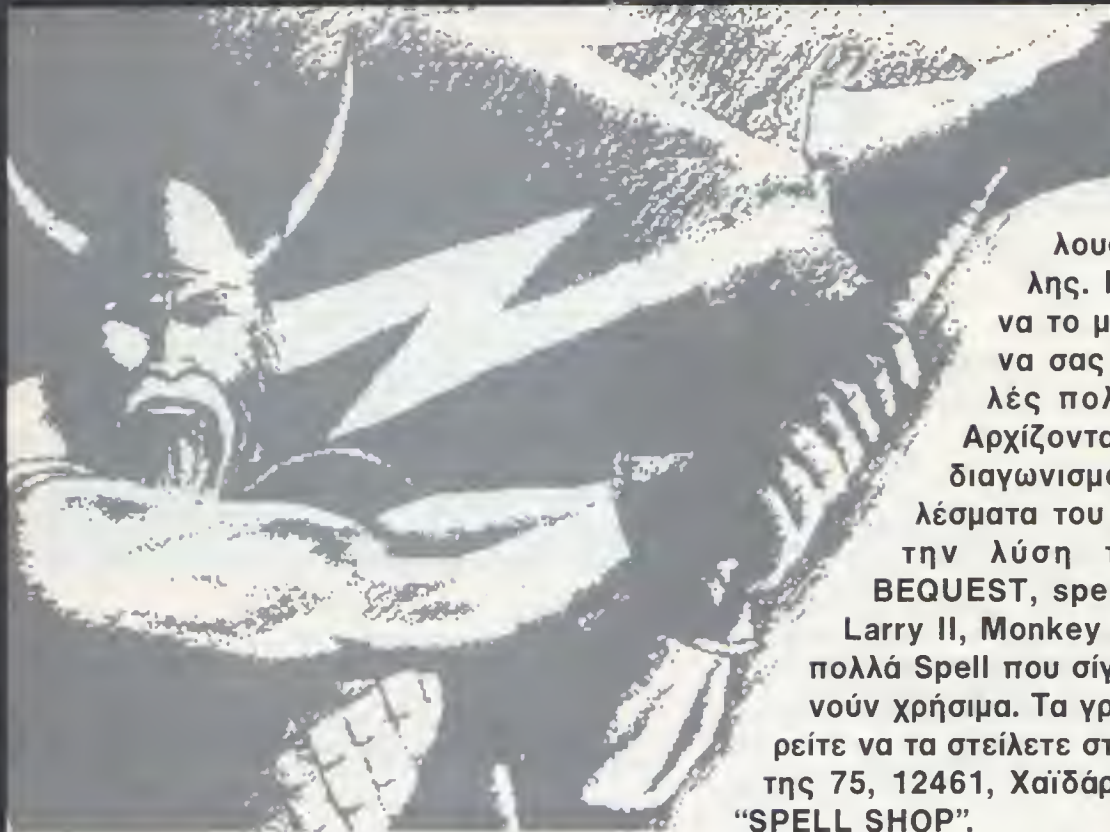
Γνωρίστε
ένα κόσμο
Φαντασίας
και Περιπέτειας

Μέσα από τις σελίδες του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ-MAN θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε, κάθε βδομάδα, ανεπανάληπτες συγκινήσεις με τους εκπληκτικούς ήρωες της **MARVEL COMICS**. Εκατομμύρια αναγνώστες σ' όλο τον κόσμο, απολαμβάνουν σε κάθε τεύχος τις δυνατές περιπέτειες του καταπληκτικού **Άνθρωπου-Αράχνη**, του απίστευτου **ΧΟΥΛΚ**, του δυναμικού **ΚΑΠΤΑΙΝ ΑΜΕΡΙΚΑ** και εκατοντάδων άλλων ηρώων. Γραμμένα και σχεδιασμένα από κορυφαίους συγγραφείς και σχεδιαστές της **MARVEL**, τα τεύχη του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ-MAN αποτελούν συλλεκτικό είδος καλλιτεχνικής αξίας.

Στην Ελλάδα, ο ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ κυκλοφορεί από τις εκδόσεις **ΚΑΜΠΑΝΑ** κάθε Τρίτη και εκτός από τις ιστορίες, θα βρείτε την πιο ενημερωμένη και ζωντανή στήλη για **COMPUTER GAMES**.

ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

Φαντασία και περιπέτεια



Γειά και
χαρά σε
όλους
τους φί-

λους αυτής της στή-
λης. Και αυτό τον μή-
να το μαγαζάκι μας έχει
να σας προσφέρει πολ-
λές πολλές εκπλήξεις.
Αρχίζοντας με τον μηνιαίο
διαγωνισμό μας, τα αποτε-
λέσματα του διαγωνισμού για
την λύση του COLONEL
BEQUEST, spell για το γνωστό
Larry II, Monkey Island και πολλά
πολλά Spell που σίγουρα θα σας φα-
νούν χρήσιμα. Τα γραμματά σας μπο-
ρείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρ-
της 75, 12461, Χαϊδάρι, Για την στήλη
"SPELL SHOP".

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα σας έχει και άλλη
μία έκπληξη, έναν διαγωνισμό.

Οποιος από εσάς μας στείλει την πió ολοκληρωμένη
λύση για το γνωστό σας "LOOM" θα κερδίσει
ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format
του υπολογιστή του.

Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Ιουνίου,
στη διεύθυνση :

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,

ΣΠΑΡΤΗΣ 75,

12761, ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟΝ "ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ SPELL SHOP
[LOOM]".

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

ΤΟΥ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Τα γράμματα που πήραμε
ήταν πάρα πολλά. Σας
ευχαριστούμε για την με-
γάλη συμμετοχή σας. Ο διαγωνι-
σμός ζήτηγε την ολοκληρωμένη
λυση του Colonel's BeQuest.

Μερικά γράμματα που ξεχώρισαν
ήταν τα γράμματα των φίλων
μας Δημήτρη Μοσχολέα από
αθήνα, Καραφωτιά Πάνο από
Χαλκίδα και Νίκο Μαραγκό από
Πύργο-Ηλείας.

Νικητής του διαγωνισμού είναι ο
φίλος μας Νίκος Μαραγκός από
Πύργο Ηλείας.

USER

79

COLONEL'S

ACT I

7:00 Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεστε στο δικό σας και της Lillian το δωμάτιο. Προχωρήστε στο ανατολικό δωμάτιο. Εκεί βλέπετε την ETHEL, πλησιάστε την και TALK ETHEL, ASK ABOUT LILLIAN. Γυρίστε και πάλι στο δωμάτιό σας. Προχωρήστε κοντά την έξοδο. Στον τοίχο υπάρχει μια μικρή πορτούλα, LOOK LITTLE DOOR, OPEN LITTLE DOOR, LOOK IN CHUTE, CLOSE DOOR. Φυγείτε από το δωμάτιο και πηγαίνετε βόρεια. Μπείτε μέσα στο μπάνιο. Βλέπετε την Lillian, TALK TO LILLIAN, LOOK LILLIAN, όταν αυτή φύγει κόντε WASH HANDS. Βγείτε τώρα στο χώλ, πλησιάστε στην οριστερή ντουλόπο και LOOK CABINET, LOOK FLOOR, MOVE CABINET. Μπείτε μέσω στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά προς τα βόρεια και LOOK HOLES.

7:15 Βλέπετε την Fifi και τον Colonel. Τώρα πηγαίνετε στο δωμάτιο του Colonel. Εκεί TALK TO COLONEL. Προχωρήστε ένα δωμάτιο αριστερά (Doctor's room) και LOOK, LOOK BED, LOOK DOCTOR'S BAG. Γυρίστε πίσω στο χώλ και πλησιάστε στην δεξιά ντουλάπα, LOOK CABINET, LOOK FLOOR, MOVE CABINET. Μπείτε μέσω στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά προς τα βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπετε την Lillian με την Ethel. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στον κάτω όροφο. Προχωρήστε μια οθόνη βόρεια και πλησιάστε το ρολόι και LOOK, LOOK CLOCK, LOOK FLOOR, MOVE CLOCK. Μπείτε μέσω στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά προς τα βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπετε τον γιατρό. Βάλτε τώρα την Laura να κοιτά

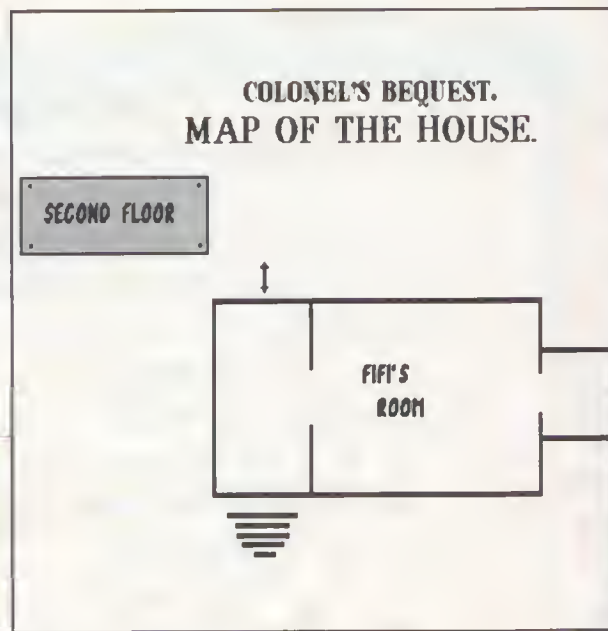
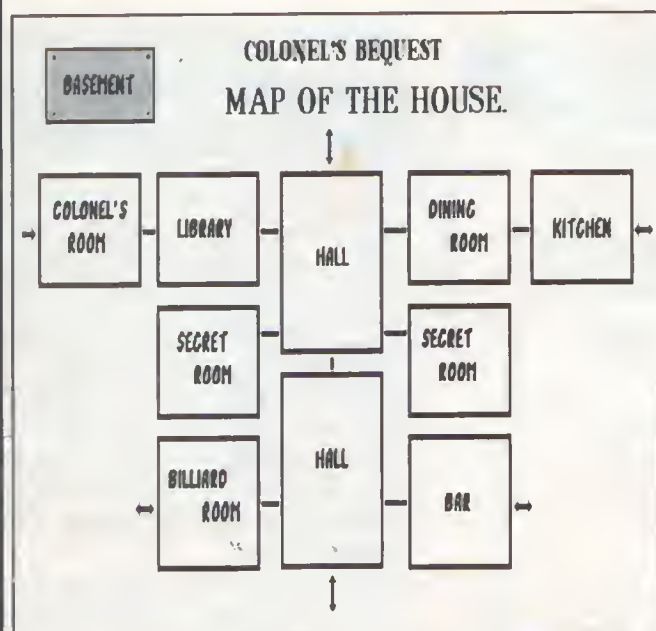


προς το νότια και LOOK HOLES.

7:30 Βλέπετε την Gloria και τον Rudy. Τώρα πηγαίνετε στην βιβλιοθήκη. Βλέπετε τον γιατρό και την Gloria. Φυγέτε και πηγαίνετε στην κουζίνα, μπείτε μέσω και LOOK, LOOK AROUND, OPEN REFRIGERATOR. Ανοίγοντας το ψυγείο πέρνετε ένα κόκορο. Τώρα TALK TO CELIE, LOOK DOG, PAT DOG. Γυρίστε στο χώλ και πλησιάστε τον καθρέπτη και LOOK MIRROR, LOOK FLOOR, MOVE MIRROR, μπείτε μέσω στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά προς το νότια και LOOK HOLES.

7:45 Βλέπετε την Gertie και τον Clarence. Ξανοπηγαίνετε πίσω στο δωμάτιό σας και ASK LILLIAN ABOUT THE COLONEL, TELL ETHEL ABOUT RUDY AND GLORIA. Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο της Gertie's.

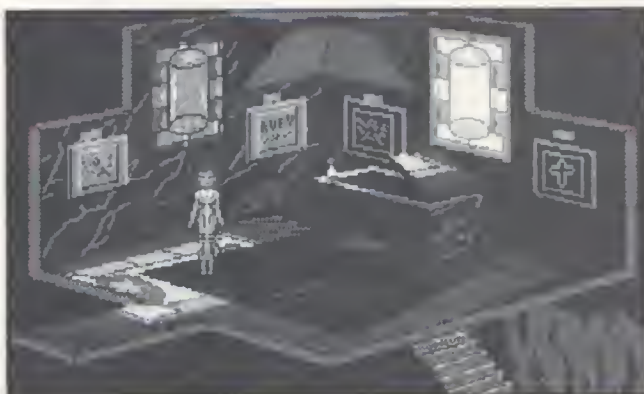
COLONEL'S



B E Q U E S T

ACT II

- 8:00** Βλέπετε την Gertie να κοιμάται. Βγείτε έξω από το δωμάτιο και LOOK FLOOR, GET HANDKERCHIEF, LOOK HANDKERCHIEF. Ξαναμπίείτε μέσα στο δωμάτιο της Gertie's. Η Gertie's δεν είναι μέσα στο δωμάτιο. Τώρα LOOK TABLE. Βγείτε έξω από το σπίτι (από το δωμάτιο του μπιλιάρδου). Μόλις βγείτε βλέπετε το πτώμα της Gertie's. Πλησιάστε και SEARCH BODY. Προχωρήστε βόρεια, τώρα βρίσκεστε έξω από το δωμάτιο διαβάσματος.
- 8:15** Εδώ βλέπετε τον γιατρό και τον Clarence. Ακολουθήστε τους. Στο δωμάτιο διαβάσματος LOOK IN CABINET, LOOK CASE. Πηγαίνετε στο χώλ. Και LOOK MIRROR, MOVE MIRROR, μπίετε μέσα στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά προς τα βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπετε τον γιατρό και την Clarence. Βάλτε τώρα την Laura να κοιτά προς τα νότια και LOOK HOLES. Βλέπετε την Ethel μαζί με τον παπαγάλο. Βγείτε από το μυστικό δωμάτιο και πηγαίνετε στο δωμάτιο του Rudy's. Εκεί βλέπετε τον Rudy και την Fifi. Τώρα πηγαίνετε στην κουζίνα.
- 8:30** Εκεί βλέπετε την Celie και την Lillian, πλησιάστε την Lillian και SHOW THE HANDKERCHIEF TO LILLIAN, ASK LILLIAN ABOUT HANDKERCHIEF, TELL ABOUT RUDY AND FIFI. Ο Jeeves φεύγει. Βγείτε και ακολουθήστε τον Jeeves σε όλη την διαδρομή του. Τώρα βρίσκεστε έξω από το κελάρι. Τώρα OPEN DOOR, μπίετε μέσα και LOOK NIGHTSTAND, GET CRACKERS. Βγείτε έξω και πλησιάστε τον σκύλο, τώρα THROW BONE. Τώρα



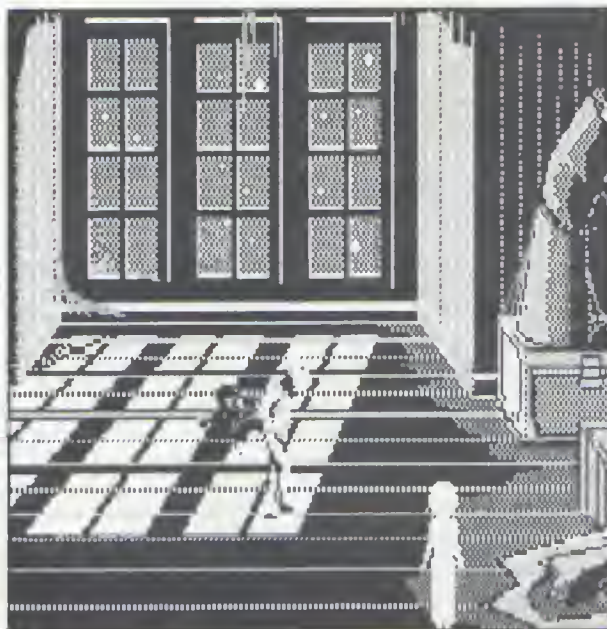
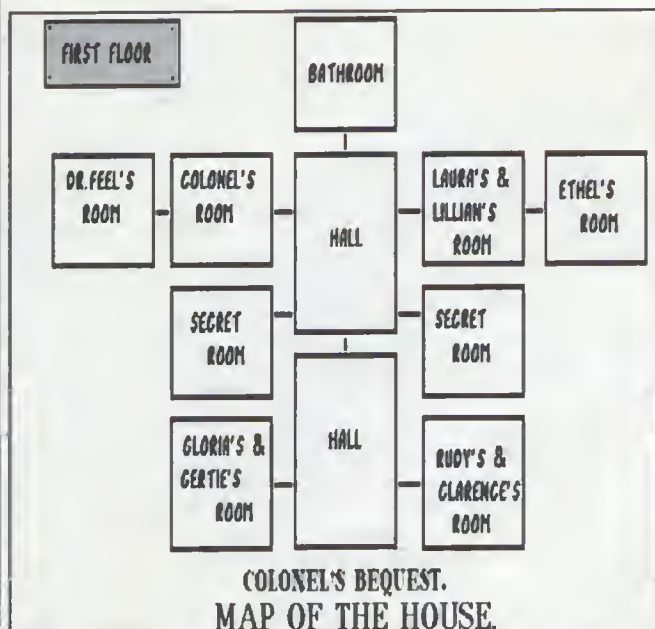
γρήγορα πλησιάστε το σπιτάκι του σκύλου και LOOK IN DOGHOUSE. Μπίετε μέσα στο σπίτι από την πόρτα του μπάρ. Πλησιάστε τον παπαγάλο και GIVE CRACKER TO PARROT, LOOK DECANTER. Τώρα βγείτε στο χώλ, πλησιάστε το ρολόι και LOOK CLOCK, MOVE CLOCK. Μπίετε μέσα στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά προς τα βόρεια και LOOK HOLES.

- 8:45** Βλέπετε τον γιατρό μόνο του. Βάλτε την Laura να κοιτά προς τα νότια και LOOK HOLES.

ACT III

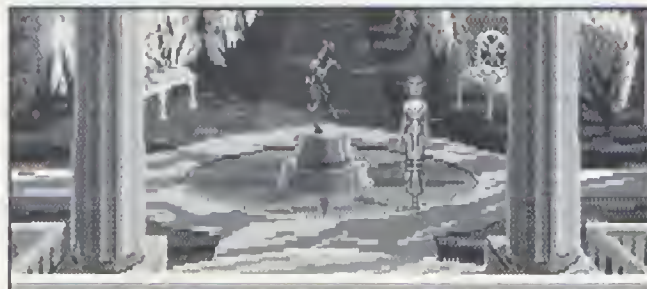
- 9:00** Βλέπετε την Gloria και τον Clarence. Τώρα πρέπει να ψαξετε όλα τα μυστικά περάσματα ώσπου να βρείτε το CANE. Όταν το βρείτε κάντε GET CANE. Μπίετε μέσα

B E Q U E S T



COLONEL'S BEQUEST

στο μπάρ και πλησιάστε τον παπαγάλο, GIVE CRACKER TO PARROT. Τώρα μπειτε μέσα στην βιβλιοθήκη και LOOK FLOOR, GET POKER, EXAMINE FEATHERS, LOOK TABLE, READ MAGAZINE. Τώρα θα πρέπει να βρείτε το πτώμα του γιατρού. Το πτώμα βρίσκεται ή στον σταύλο ή στην εκκλησία. Όταν το βρείτε SEARCH BODY, LOOK POKER WITH MONOCLE, LOOK HANDKERCHIEF WITH MONOCLE. Τώρα πηγαίνετε στο σπίτι της Celie και KNOCK DOOR, GIVE NECKLACE, SIT, TALK CELIE, TALK CELIE, TALK CELIE, SHOW CANE TO CELIE, ASK ABOUT CANE, ASK ABOUT RUDY, ASK ABOUT LILLIAN, ASK ABOUT CLARENCE, ASK ABOUT ETHEL, ASK ABOUT GERTIE, ASK ABOUT FIFI, ASK ABOUT JEEVES, ASK ABOUT WILBUR, ASK ABOUT COLONEL, STAND LOOK TABLE, GET CARROT. Τώρα πηγαίνετε στο Carriage, μπειτε μέσα και LOOK TABLE, GET OILCANE, LOOK IN CARRIAGE. Τώρα πηγαίνετε στον σταύλο, μπειτε μέσα και LOOK, GIVE CARROT TO HORSE, OPEN GATE, GET LANTERN, CLOSE GATE. Τώρα πηγαίνετε στην εκκλησία και LOOK, LOOK AROUND, LOOK FLOORBOARDS, πλησιάστε τον άμβωνα και RAISE FLOORBOARDS WITH CROWBAR, LOOK IN NICHE, READ BIBLE. Τώρα πηγαίνετε στο Bell Tower και σκαρφαλώστε στην οκάλα, επάνω OIL BELL. Τώρα κατεβείτε και πηγαίνετε από την δεξιά μεριά της καμπάνας (προσέχτε γιατί η καμπάνα θα πέσει) και PULL ROPE WITH CANE, LOOK BELL, GET CRANK. Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο με το μπιλιάρδο.



9:15 Βλέπετε την Glaria μάνη. Τώρα LOOK BOA, SHOW CANE TO GLORIA, ASK ABOUT CANE, ASK ABOUT BOA, ASK ABOUT RUDY, ASK ABOUT CLARENCE, ASK ABOUT LILLIAN, ASK ABOUT ETHEL, ASK ABOUT GERTIE, ASK ABOUT WILBUR, ASK ABOUT FIFI, ASK ABOUT JEEVES, ASK ABOUT COLONEL, TELL ABOUT GERTIE AND CLARENCE, TELL ABOUT WILBUR AND CLARENCE. Πηγαίνετε στο χώλ και πλησιάστε την πανοπλία, τώρα OIL ARMOR, OIL HELMET, OPEN HELMET. Αφού διαβάσετε το σημείωμα, πηγαίνετε στον πρώτο άροφο και στην δεξιά ντουλάπα κάντε MOVE CABINET. Βάλτε την Laura να κοιτά προς τα νότια και LOOK HOLES.

9:30 Βλέπετε τον Rudy και την Clarence. Τώρα πηγαίνετε στην αριστερή ντουλάπα και MOVE CABINET. Βάλτε την Laura να κοιτά προς τα βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπετε τον Colonel να περπατά. Τώρα πηγαίνετε στο δωμάτιο της Fifi...

LARRY II.

(-B ΜΕΡΟΣ-).

Η λύση του Larry II. Πέφτετε σε ένα δέντρο. Εδώ USE KNIFE. Κάτω στα έδραφα βρίσκετε ένα κλαρί LOOK GROUND, GET STICK. Πραχωρήστε μια αθόνη νάτια, στα θάμνα που βρίσκετε αριστερά υπάρχουν μέλισσες, εκεί CRAWL UNDER BUSH. Στην επόμενη αθόνη υπάρχει ένα φίδι, σε αυτά κάντε, USE STICK. Πραχωρήστε δυτικά, εδω υπάρχει κινούμενη άμμο, πρασάχ θα πρέπει να περάσετε πατώντας πάνω στα μανιπάτι που ίσα-ίσα φαίνετε. Τώρα μπραστά σας βρίσκετε ένα πατάμι. Πρασέχτε, μέσα στα πατάμι υπάρχουν πυράνχας, και άμα μπειτε μέσα θα σας φάνε. Πλησιάστε τα πατάμι και LOOK, JUMP TO VINE, JUMP TO VINE, JUMP TO VINE, αυτό θα πρέπει να τα κάνετε γρήγορα. Αφού βρεθείτε στην απέναντι όχθη, GET VINE. Πραχωρήστε δεξιά. Μπραστά σας συναντάτε την Kalalau. Αυτή σας πηγαίνει στο πατέρα της. Ο πατέρα της είναι ο αρχηγός της φυλής του νησιού. Αφού περάσετε την δοκιμασία που σας βάζει, σας οδηγεί στην άκρη ενός γκρεμού. Ξανογυρίστε πίσω στα χωριά. Πλησιάστε τα λάκα που ήταν η φωτιά και πάρτε τις στάχτες, GET ASHES. Πηγαίνετε στην παραλία και GET SAND. Πηγαίνετε και πάλι στην άκρη του γκρεμού. Εκεί USE VINE. Αφού περάσετε απέναντι πραχωρήστε εώς τα παγωμένα μανιπάτι. Κάντε USE ASHES. Ανεβείτε στα ηφαίστεια. Πηγαίνετε στα άνοιγμα που ξερνάει στμαύς και LOOK, PUT THE BAG IN THE REJUVENATOR, LIGHT BAG, THROW REJUVENATOR. Ακολουθεί μια τραμερή έκρηξη. Χάρη την έκρηξη η πάρτα του ασανσέρ αναίγει. Μπειτε μέσα και παρακαλαυθήστε τα φινάλε... Τα παιχνίδια θα πρέπει να τα τελειώσετε με σκόρ 500 / 500 !!.

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND.

Η λύση του Monkey Island. (-A ΜΕΡΟΣ-) Ξεκινώντας την περιπέτεια βρίσκεστε στα φρούρια, από εκεί φυγείτε και πηγαίνετε στο μπάρ. Μπειτε μέσα και κουβεντιάστε με όλους του πειρατές που σας δέχονται. Από αυτές τις συζητήσεις θα πάρετε πολύτιμες πληροφορίες. Προχωρείστε μια οθόνη δεξιά και βρίσκεστε στα δωμάτια με τους τρεις σημαντικότερους πειρατές. Αφού συζητήσετε μαζί τους και πάρετε τις εντολές για τις τρεις αποστολές, περιμένετε μέχρι ο μαγειρός να βγει από την κουζίνα. Μάλις βγει και εξαφανιστεί από την οθόνη, μπειτε γρήγορα στην κουζίνα. Πάρτε από τον πάγκο τα κρέας και τα rot. Ανοίξτε την πίσω πόρτα και βγειτε στην προβλήτα. Εκεί υπάρχει ένα ψάρι και ένας γλάρος. Ο γλάρος σας εμποδίζει να παρτε τα ψάρι, τι κάνετε; Πηγαίνετε στην άκρη της σανίδας που βρίσκετε ο γλάρος. Την πατατε και ο γλάρος πνύζετε ψηλά, κάντε τα περίπου πέντε φορές και ώσπου να ξαναγυρίσει ο γλάρος πάρτε τα ψάρι. Τώρα πηγαίνετε στα χάρτη (από εκεί που ξεκινήσατε δεξιά). Διαλέχτε με τον mouse τα cleaning. Πηγαίνετε εκεί. Αφού πραχωρείστε προς τα κάτω θα δείτε ένα τσίρκα. Μπειτε μέσα στα τσίρκα. Μέσα στα τσίρκα βρίσκετε τους δειλούς αδελφούς Fettucine που μαλώνουν σχετικά με ποιός θα πρέπει να κάνει τα νούμερα του ανθρώπου-βολίδα. Αποφασίζετε τελικά να τα κάνετε εσείς. Αφού τα βρείτε με τα λεφτά, σας ρωτούν αν έχετε κρόνος. Εσείς απαντάτε ναι, και όταν έρθει η στιγμή να κάνετε τα νούμερα φορέστε τα rot. Πηγαίνετε πίσω στην πόλη, στην πρώτη γωνία θα συναντήσετε έναν τύπο που πουλάει χάρτες, παρτε έναν χάρτη. Μιλάτε με τους τρεις πειρατές που βρίσκονται ακριβώς απέναντι, και τους πέρνετε δύο νομίσματα ακόμα. Πηγαίνετε τώρα στα κατόστημα και αγοράστε ένα σπαθί και ένα φάρι (pick up), μιλήστε με τον γέρο. Πείτε του ότι θα θέλατε να συναντήσετε τα master house. Στα τρόλ που βρίσκεται στην γέφυρα δώστε του τα ψάρι. Ο εκπαιδευτής που βρίσκεται εκεί θα σας εκπαιδεύει στα ξύφος. Στα δρόμα καθώς θα φύγετε από το σπίτι θα πρέπει να παλέψετε με καμιά δεκαπενταριά ανθρώπους για να μπορέσετε να αποκτήσετε εμπειρία. Οι μάχες γίνονται με ερωτοπανηθεις που θα πρέπει κάπου να γραφετε, για να μπορέσετε εύκολα στα τέλος να κερδιάτε την master sword. Αφού κερδιάτε αρκετούς (15) πηγαίνετε στα μαγαζι. Εκεί πείτε στον γέρο ότι θέλατε να παλέψετε με την master. Ο γέρος φεύγει από τα μαγαζι και πάει στην master, ακολουθήστε τον. Αφού φτάσετε στα σπίτι της sword master παλέψτε και όταν κερδιάτε θα σας δώσει ένα παυκάμια. Εδώ τελειώσε η πρώτη δοκιμασία, τώρα θα πρέπει να μάθετε την τέχνη της κλεψιάς...

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

BIT-72*

THE BEST GAME CONSOLES



ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ
ΕΚΠΛΗΞΗ
23.950 ΜΕ Φ.Π.Α.

- ✓ ΓΡΑΦΙΚΑ ARCADE
- ✓ STEREO ΗΧΟ
- ✓ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100 GAMES
- ✓ DOUBLE DRAGON, BATMAN
- ✓ ROBOCOP
- ✓ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ
- ✓ 6 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

BIT-72 GAME CONSOLE*
ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Monitor
και απολαύστε ατελείωτες
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

GreekSOFTWARE

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ. (01) 6448505, 6443759 - FAX (01)-6442412

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟΝ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ROLE PLAYING GAMES



ΚΕΙΜΕΝΟ: ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ UMBERTO GRELLONI

PART I

Role Playing GAMES, τρεις λέξεις, οι οποίες, κρύβουν μέσα τους, κάτι σαν σκοτεινό μυστήριο από έναν εντελώς, αλλιώτικο και απόμακρο σύμπαν. Ένα μυστήριο συνυφασμένο με την δράση, την αγωνία και το φόβο σε ένα σύμπαν που αποτελείται από εκθαμβωτικούς, θησαυρούς, χαμένες, χώρες, και διαβολικές, φυλές.

Θα σκεφτεί κανείς, μπορεί ο καθένας, να συμμετάσχει σε κάτι το τόσο παραμυθένιο για την εποχή που ζούμε; Και όμως, φίλοι μου δεν έχετε παρά να κλείσετε τα μάτια σας, και να ονειρευτείτε κάτι παρόμοιο ή καλύτερα να διαβάσετε το άρθρο που ακολουθεί.

Ολοι σας κάποια στιγμή θα έχετε παίξει κάποιο Role Playing Game στον υπολογιστή σας. Είμαι αίγουρος ότι θα εντυπωσιαστήκατε από την δράση και την πλοκή που περιέχουν. Μερικοί τίτλοι που αξίζει να θυμηθούμε είναι η σειρά των ULTIMA, των BARD'S TALES, το DUNGEON MASTER, το DRAKKHEN, το CHAMPIONS OF KRYNN και άλλα πολλά που πραγματικά έχουν σημαδέψει την ιστορία των Role Playing Games. Σκοπός αυτού του άρθρου είναι η παρουσίαση των RPG στην αρχική τους μορφή. Στην προσπάθεια μας αυτή γνωρίσαμε από κοντά αυτό τον μαγικό και απόμακρο κόσμο. Ευχαριστούμε την ομάδα "DEFENDERS" για την πολύτιμη βοήθεια που μας πρόσφερε, για την ολοκλήρωση αυτού του άρθρου και ιδιαίτερα του φίλου μας Ταξιάρχη Μπελιγιάννη.

ΤΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ

ΠΡΙΝ ΑΡΧΙΣΕΤΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ

Από την στιγμή που θα αποφασίσετε να παίξετε κάποιο RPG θα πρέπει καταρχήν να ξέρετε τι θα θέλατε να παίξετε. Τα είδη που υπάρχουν είναι τα εξής :

1. **RPG με μαγεία, τέρατα και ατμόσφαιρα μεσαιωνικού στύλ.**
2. **Διαστημικά RPG.**
3. **Μαγία και διάστημα στην σύγχρονη εποχή.**
4. **RPG που έχουν σχέση με την εποχή την δικιά μας.**

ένα βιβλίο τουλάχιστον με τέρατα, Ζάρια, μινιατούρες, και κάποιο βιβλίο με χάρτες και σενάρια.

ΚΟΣΜΟΙ...

Τώρα η ομάδα θα πρέπει να αποφασίσει σε ποίο κόσμο θα ήθελε να παίξει.

1. **FORGOTEN REALS** : πολύ μαγεία και μυθικισμός.
2. **SPELL JAMMER** : μαγεία, δράκους και διάστημα.
3. **DRAGONLANDS** : πολύ μάχη και πολλούς δράκους.
4. **RAVENLOFT** : τρόμος, βρυκόλακες και πολλά μη ζωντανά πλάσματα.

ΒΙΒΛΙΑ...

Τα βιβλία που υπάρχουν είναι εκατοντάδες, τα βασικά από αυτά τα αναφέραμε και πιά πάνω. Εφόσον όμως αποκτήσετε κάποιο επίπεδο και θα θέλατε να κρατήσετε για πολλά σενάρια τους χαρακτήρες σας θα πρέπει να προμηθευτείτε τα κατάλληλα βιβλία που κυκλοφορούν ξεχωριστά για κάθε χαρακτήρα. πχ εάν ο χαρακτήρας σας είναι ο μάγος σε κάποιο σημείο θα έχετε πολλές παραπάνω απαιτήσεις για τις δυνατότητες που έχει. Μπορείτε να αγοράσετε το βιβλίο που υπάρχει αποκλειστικά και μόνο για τους μάγους και αυτόματα θα ανοιχτούν μπροστά σας νέοι ορίζοντες. Το βιβλίο περιέχει ολόκληρα κεφάλαια για το πως

ΟΜΑΔΑ

Το όνομα της ομάδας είναι **DEFENDERS** (υπερασπιστές) και αποτελείται από τα εξής άτομα :

Παναγιώτης Φαφάκος = DM

Ταξιάρχης Μπελιγιάννης = Μάγος Choosen One

Λευτέρης Γατζίας = Κληρικός Pantrίου

Σπύρος Κουνέλης = Ιππότης Madal Corpus

Νίκος Πουλής = Ιππότης Jim Carter

Θανάσης Μπουλιόγλου = Ερευνητής Jambo Sun

Κώστας Μέτσελος = Πολεμιστής Eric the Viking.

Πένη Βορβολάκου = Κληρικός Πολεμιστής

Γιώργος Γεωργάς = Πολεμιστής Νάνος.



Κάτι άλλο που αίγουρα θα πρέπει να γνωρίζετε είναι ποιές εταιρίες υπάρχουν στον χώρο αυτό.

Στο χώρο των ζωντανών RPG υπάρχουν πάρα πολλές εταιρίες, εμείς θα αναφέρουμε τις τρεις μεγαλύτερες. Αυτές είναι η TSR, WEST END GAMES και η AVALON HILL. Με αυτή που θα ασχοληθούμε περισσότερο είναι η TSR που βγάζει την αιρά των Advanced Dungeons & Dragons. (Καλό φαίνεται).

ΒΑΣΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

ΜΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ

Για το ξεκίνημα μιας ομάδας αυτό που είναι απαραίτητο εκτός από τον τεχνικό εξοπλισμό, είναι τα άτομα. Για την δημιουργία μια ομάδας χρειάζονται περίπου 6 με 7 άτομα.

Ακόμα ένα βιβλίο για τον DM, ένα βιβλίο για τους παίκτες,



ένας μάγος θα μπορούσε να δημιουργήσει ένα εργαστήριο για να κάνει έρευνες για μαγικό αντικείμενα και έρευνες για μαγικό. Περιέχει ιστορικά για μάγους, σχολές μαγείας στις οποίες θα μπορούσε να ανήκει ένας μάγος. Με τι θα μπορούσε να ασχοληθεί περισσότερο σ'αυτή τη σχολή. Πριν αγοράσετε το βιβλίο καλό θα ήταν να ρωτήσετε πρώτα τον DM γιατί αν δεν συμφωνήσει ότι αναγνωρίζει το βιβλίο θα ήταν ανώφελη η αγορά του. Μέσα στο βιβλίο υπάρχουν κομμάτια τα οποία δεν είναι υποχρεωμένος ο DM να τα δεχθεί στο παιχνίδι του. Αφού συμφωνήσει για τη συμμετοχή του βιβλίου στο παιχνίδι του θα πρέπει να το διαβάσει για να ξέρει τις έξτρα δυνατότητες του χαρακτήρα σας.

ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ...

Οι μινιατούρες που υπάρχουν είναι πραγματικό χιλιόδες. Μερικές βασικές κατηγορίες απ' αυτές είναι: Τέρατα κόθε είδους (μέχρι και τον Umberto έχουν βγώσει),



Πολεμιστές, Μόγοι, Palladin, Κόστρα και ότι ακόμα μπορεί να βόλλει το μυαλό σας.

Όταν η ομάδα εξελιχθεί τότε μπορεί πλέον να χρησιμοποιεί τις μινιατούρες. Πρώτα θα πρέπει να αγορασθούν οι μινιατούρες των τεράτων και μετά οι μινιατούρες που αντιστοιχούν στο χαρακτήρα του κάθε παίκτη.

Οι μινιατούρες απ'τη φύση τους δεν έχουν χρώμα και θα πρέπει κάποιος παίκτης της ομάδας να αναλάβει να τις χρωματίσει.



ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΜΑΔΑΣ

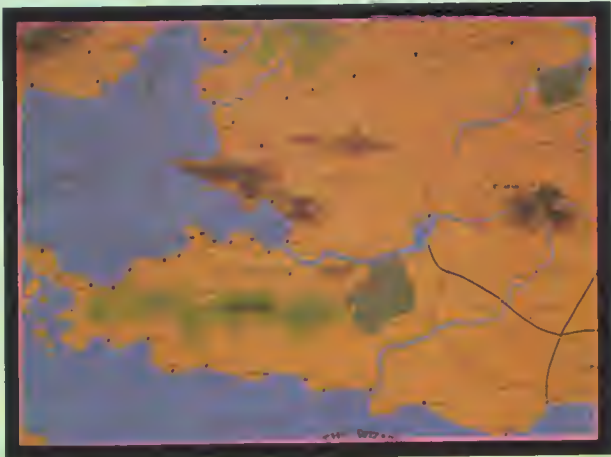


Είναι πολύ σημαντικά το τι σχηματισμό θα έχει η ομάδα. Ανάλογα με το σχηματισμό που παίρνει η ομάδα κρίνεται και η σωμωτική ακεραιότητα του κάθε παίκτη. Ο σχηματισμός της ομάδας 'θο πρέπει να δημιουργείται ανάλογα με το πάσο δυνατός είναι ο κάθε παίκτης. Λογικά είναι ότι οι πιο δυνατοί χαρακτήρες θα πρέπει να θρίσκονται μπροστά στην ομάδα για να προστατεύουν τους πιά αδύναμους χαρακτήρες που θα βρίσκονται πίσω. Για παράδειγμα αν κάνουμε το λάθος και θάλουμε μπροστά μπροστά έναν αδύναο χαρακτήρα πχ. ένα κληρικά και ξαφνικά μας επιτεθεί κάποιο τέρας είναι σίγουρο ότι θα χάσουμε τον κληρικά. Ενω αν στη θέση του θρίσκοταν ένας Fighter οι πιθανότητες θανάτου θα ήταν ελάχιστες. Ο σχηματισμός της ομάδας μπορεί να γίνει ανα δυάδες, τριάδες ανάλογα με το χώρο που θρσκάμαστε πχ. εον περνάμε από κάποιο διαδρομο που είναι αρκετά στενός ίσως χρειαστεί οι χαρακτήρες να θαδίζουν ο ένας πίσω απ' τον άλλο..



ΧΑΡΤΕΣ

Η ποικιλία που υπάρχει στους χάρτες είναι τεράστια. Πραγματικά υπάρχουν χιλιάδες. Οι βασικά χάρτες που υπάρχουν είναι οι χάρτες των διαφόρων κόσμων, οι χάρτες των μεγάλων πόλεων σε διάφορες διαστάσεις και κλίμακες. Βασικός χάρτης είναι ο χάρτης της χώρας της οποίας παίζει η ομάδα, και οι



χάρτες των διάφορων Dungeon που τους θλέπει μόνο ο DM, οι παίκτες δεν έχουν την δυνατότητα να τους δούν, αυτό που κάνουν είναι καθώς εξερευνούν κάποιο Dungeon ζωγραφίζουν μόνοι τους τον χάρτη.

Οι μινιατούρες είναι απαραίτητες γιατί με την βοήθειά τους η ομάδα μπορεί να δείχνει εύκολο το σχηματισμό με την απία πραχωράει, και την αναπαράσταση της μάχης.

ΒΑΣΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΓΙΑ ΤΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΜΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ

Γιο το ξεκίνημα μιας ομάδας χρειάζεστε και κάποιους βασικούς χαρακτήρες. Εμείς σας προτείνουμε τον πιά κάτω σχηματισμό και πιστεύουμε ότι για το ξεκίνημα μιας ομάδας είναι ο καλύτερος.

1. Κληρικός.
2. 2-3 Fighter.
3. Reiger.
4. Palladin.
5. Μάγος.

ΒΑΣΙΚΗ ΟΡΟΛΟΓΙΑ

ΤΩΝ RPG'S

DUNGEON.

Είναι ένα λαβύρινθος, που βρίσκεται συνήθως κάτω από το έδαφος.

CAMPAGNE.

Ονομάζουμε την ομάδα την οποία δημιουργούμε.

DUNGEON MASTER

ή αλλιώς ο κύριος του παιχνιδιού. Ο Dungeon Master είναι από τους βασικότερους χαρακτήρες της ομάδας. Είναι αυτός που διατηρεί το παιχνίδι, δεν παίρνει όμως μέρος σε αυτά. Η δουλειά του DM είναι πολλές, φτιάχνει τους χάρτες, τα σενάρια και ελέγχει αν οι κινήσεις των παικτών είναι σωστές. Είναι αυτός που χειρίζεται το τέροτα και γενικά όλους τους Non-Players Characters. Διαλέγει πιά τέρατα θα παίξουν στα παιχνίδια ή ρίχνει κάποια ζάρια για να δει πιά τέρατο θα ποίξουν εκείνη τη στιγμή. Ο DM κατοσκευάζει τις περιγραφές των δωματίων και γενικά περιγράφει κάθε χώρο που θα βρουν οι Players Character. Ο DM ονομαζόταν την δύσκολη δουλειά. Υπάρχουν κάποια σενάρια τα οποία σου δίνουν κάποιες πληροφορίες πχ. για μια πόλη, υπάρχει ένας χάρτης που επάνω του υπάρχουν κάποια ναύμερα.

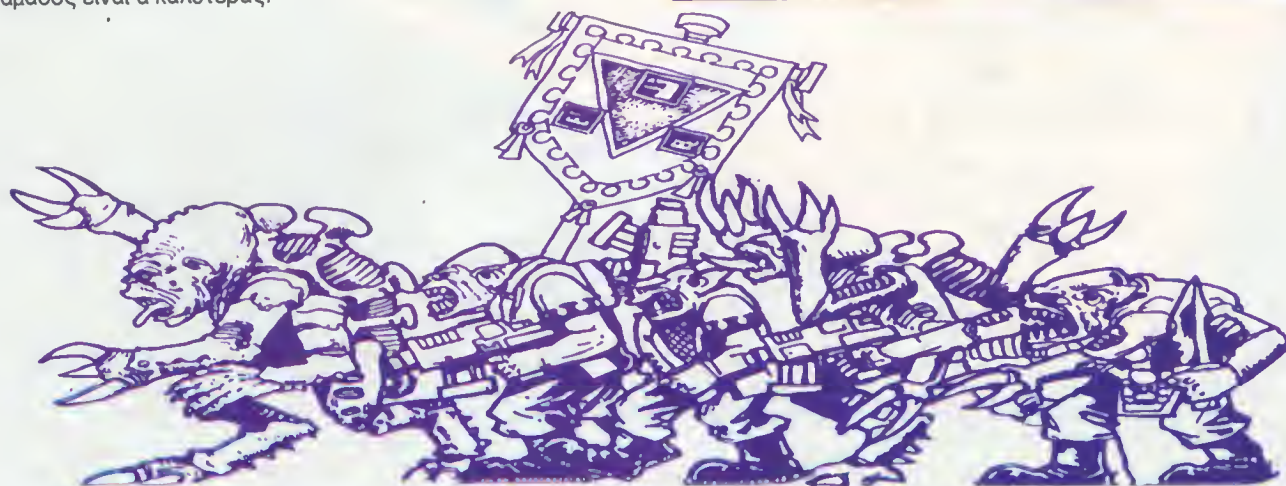
Ο χάρτης σου δίνει πληροφορίες για το τι υπάρχει (οντικείμενα, μαγαζί, σπίτι) πάνω σε αυτά τα ναύμερα. Τώρα ο DM θα πρέπει να βάλει τι υπάρχει σε κάθε ναύμερο, και είναι ελεύθερος να κάνει ότι αλλογές θέλει σε κάποια σενάριο. Με λίγα λόγια ο DM τα κάνει όλα.

Μπαράμε να παραμειώσουμε τον ρόλο του με το ρόλο που παίζει ένας ηλεκτρονικός υπαλαγιστής σε ένα Role Playing Game..

ΠΑΙΚΤΕΣ

Χωρίζονται σε δύο κατηγορίες :

- α. Players Character είναι οι παίκτες οι οποίοι παίζουν.
- β. Non Players Characters είναι οι χαρακτήρες τους οποίους κουνά ο DM. πχ. Εμπάροι, κάτοικοι, τέρατα και γενικά όλα τα όντα.



AMIGA DESKTOP VIDEO

ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΣΤΕ ΜΕ ΤΟ DISNEY ANIMATION STUDIO

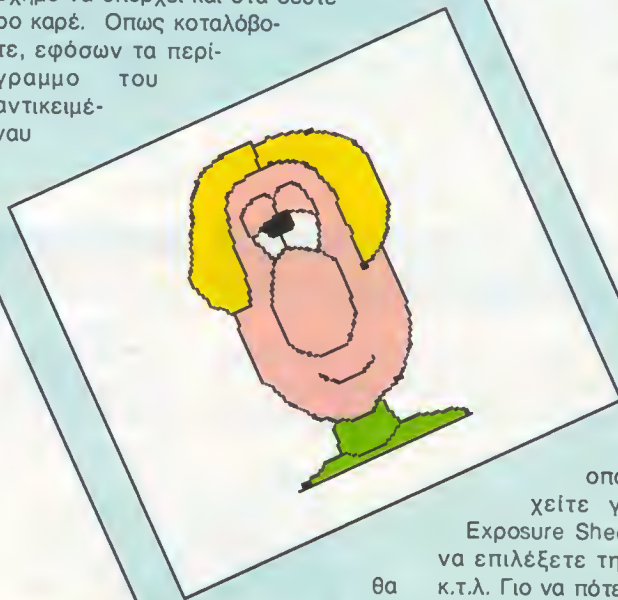
ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Όπως σας είχαμε υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος, σήμερα θα δούμε, τις δυνατότητες, τις εντολές, και τις τεχνικές που μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει για να φτιάξει άψογα καρτούν (και όχι μόνο) μέσω του καινούργιου φοβερού πρόγραμματος της Disney Software, το The Animation Studio. Εσχάσαμε να σας πούμε ότι το Disney Animation, μας το πρόσφερε ο αντιπρόσωπος στην Ελλάδα Greek Software.

Εμείς στα παράδειγμα μας, φτιάξαμε ένα απλό βαρεμένο όταμο (μαιόζει με τον Σωτήρη, θα έλεγα....) που ανοιγοκλείνει το μύτια του και κρατάει στο χέρι του ένα πανώ του User. Τα πορόδειγμα, όπως μπαρείτε να δείτε και στις φωτογραφίες είναι σχετικά απλό, για να μπαρείτε να δείτε τις εύκολες τεχνικές που μπορεί να σας προσφέρει τα πρόγραμμα. Αφού λαιπόν φορτώσετε τα Pencil-test (σε περίπτωση που έχετε πάνω από 1MB, φορτώστε κατευθείαν από τα TAS, με αυτό ανο πόσα στιγμή θα μπαρείτε να μεταπηδώτε στα Ink & Paint, τα πρόγραμμα για τον χρωματισμό της εργασίας σας). Αφού λαιπόν σχεδιάσετε το πρώτο σας καρέ (το πρώτο σχήμα σας, π α υ

προσφέρει τα πρόγραμμα, επιλέξετε τα εργαλεία αντιγραφής (βρίσκετε δίπλα από τον καυδό γεμίματος). Επιλέξετε τα πρώτα σας καρέ και αντιγράψτε τα. Τώρα που το έχετε στον πινέλο με το πλήκτρο βελάκι δεξιά πηγαίνετε στα επόμενα καρέ και πατάτε με το οριζοντιό κουμπί του ποντικιού, ώστε το ίδιο σχήμα να υπάρχει και στα δεύτερο καρέ. Όπως κοιτάτε, εφόσον τα περιγράμμο του αντικείμενου

τε. Αφού έχετε κάνει άλλο αυτό (για οπλή ρουτινιόρική εργασία, θα έλεγα), ποτήστε τώρα το A....βλέπετε; το οντικείμενα



οπατε-
λεί ένα μέ-
ρος της ακαλαυ-
θίας που πρόκειται να δημιουργήσετε),
με τα γνωστά εργαλεία σχεδίασης που

θα
είναι τα
ίδια και θα κινεί-
ται μόνο ένα μέρας
του (π.χ. το μύτια), ποιός ο
λόγος να τα ξονασχεδιάσουμε;
Ετσι με αυτή την επιλογή έχουμε τα
αρχικά αντικείμενα σε παλλά καρέ, και
τα μόνο που μας μένει είναι να φτιά-
ξουμε το μέρας που θα κινείται. Ετσι
λαιπόν, και εσείς κοθήστε και βόλτε το
αντικείμενα σε τόσα καρέ, όσο χρειάζε-
στε για να κόνετε την κίνηση που θέλε-

σας κι-
νείται! Βέ-
βοιο δεν κινείται
οπαλό, ολλό μην ονυση-
χείτε γιατί μέσω από τα
Exposure Sheet, θα είστε σε θέση
να επιλέξετε την τοχύτητα τα καρέ
κ.τ.λ. Για να πότε στο Exposure Sheet,
πατήστε με τα κουμπιά του παντικιού
στο εικανόκι κάτω δεξιά. Στην καλώνα
που είναι τοπαθετημένος ο κέρσαρας
(CEL), θα τοπαθετείτε τα καρέ σας (Αυ-
τό σημοίνει ότι όταν τα σχεδιάζετε δεν
είστε υπαχρεωμένοι να το φτιάχνετε
κατό σειρά έτσι όπως θα είναι και στα
animation σας, γιατί εδώ έχετε δυνατό-
τητα επιλογής των καρέ, και δεν "πέ-
φτει" τα ένα μετά τα άλλο). Ετσι για
ποράδειγμα για να κόνετε μια φότσο
που αναιγακλείνει το μύτια της δεν εί-

οαστε υποχρεωμενοι να φτιάξετε την διαδικασία που τα ανοίγει και την διαδικασία που τα κλείνει, αλλά μόνο μία από τις δύο (π.χ. φτιάχνουμε πέντε καρτέ που δίνουν την κίνηση από το κλείσιμο στο άνοιγμα, αυτά είναι τα 1,2, 3, 4, 5. Μέσα από το Exposure Sheet στην κολώνα των cel, δίνουμε: 1, 2, 3, 4, 5, εδώ ανοίγουν τα μάτια, τώρα ξαναδίνουμε για τρεις φορές τα 5, για να υπάρχει μια καθυστέρηση και να μένουν τα μάτια αναιχτά για μερικά δευτερόλεπτα, και κατάπιν δίνουμε 5, 4, 3, 2, 1 για να

δεν είστε ευχαριστημένοι με τα αποτελέσματα, μπορείτε να τα διορθώσετε με τα βελάκια (ή το ποντίκι), και το πλήκτρο <- . Επίσης, αφού έχετε τελειώσει με τα στάδια της μαυράσωσης, μπορείτε να



που είναι ουμβατάι με άλλα προγράμματα Animation, ή πάλι μπορείτε να σώσετε ότι έχετε κάνει μία εικόνα σαν IFF.

Στην περίπτωση του Cfast θα σας ρωτήσει εάν θέλετε να αποθηκευτεί και το Exposure Sheet. Η απάντηση είναι Yes βέβαια. Κατάπιν φαρτώστε τα Ink & Paint, για να δώσετε χρώμα στα σχέδιά σας. Και εδώ είναι αρκετά εύκολα τα πράγματα (και ραυτινιάρικα!), το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε τα χρώματα σας, να φτιάξετε την παλέτα σας, και με τα εργαλεία που υπάρχουν (κουβάδες κ.α.) να αρχίσετε το γέμισμα των αντικειμένων σας. Αξιαπράσεκτη επιλογή είναι το frisket, που σας επιτρέπει να κλειδώνετε διάφορα χρώματα, ώστε να μην πέφτουν από πάνω τους αλλά (εάν είναι τα frisket σε "In use.."). Αυτή η ενταλή είναι ανάλογη της Stencil στα Deluxe Paint. Αφού τελειώσετε και από εδώ πάλι αποθηκεύετε τα δημιουργήματά σας (σε Cfast), για να τα δείτε με το πρόγραμμα Player που υπάρχει μαζί με τα πρόγραμμα.

Όπως είδατε και εσείς, δεν είναι και τίποτα τα φαβερά, να φτιάξετε ένα animation. Τα πρόγραμμα αυτά, βέβαια μπορεί να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο για cartoon, αλλά και για ατιδήπατε άλλα (τίτλους, περιστρεφόμενους, σχήματα, κ.τ.λ.).

Τα πάντα εξαρτώνται από τα κέφια σας και την φαντασία σας.

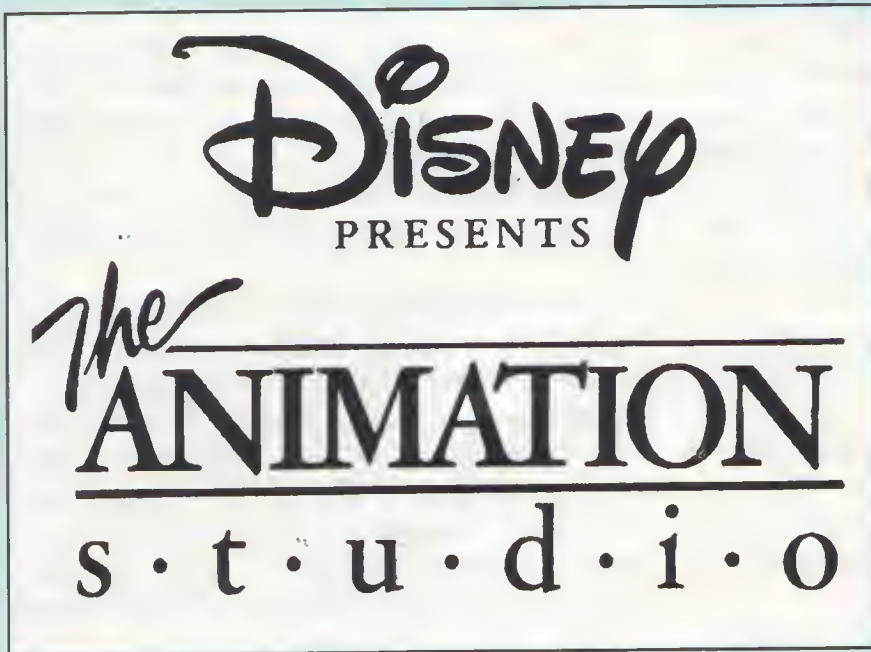
Βέβαια όμως δεν κάνετε τρισδιάστατα (άπως τώρα τελευταία διάβασα κάπου ότι κάνει τρισδιάστατα τα fantavision, και καράφλισσα!!! Αυτά είναι δισδιάστατα πρόγραμμα με τρισδιάστατα απεικονισμούς...).

Τελειώνοντας σας εύχομαι καλή επιτυχία με τις μελλαντικές σας δημιουργίες. Μέχρι ταν άλλα μήνα.....animations!!!!.

κ λ ε ι -

οαυν). Κάτω δεξιά υπάρχει ένα καυτάκι που ταποθετείτε την διάρκεια των καρτέ (τα 24 συνήθως είναι καλά). Αφού φτιάξετε τα exposure sheet, πατήστε στο κουμπί Animate, για να δείτε τι κάνατε. Εάν

βάλει και μουσική στα animation σας, φαρτώνοντας άργα να του Sonix (.instr) ή ολάκληρα τραγούδια (.smus), (Αν και τα πράγματα, σ' αυτά τον τομέα δεν τα καταφέρνει και πολύ καλά, έτσι κι' αλλιώς το πρόγραμμα δεν είναι μουσικά). Αφού έχετε φτάσει στα τέλους σας απαιτείται να σώσετε την δουλειά σας. Το πρόγραμμα σώζει με πολλούς και διάφορους τρόπους: Μπορείτε αρχικά να σώσετε σε Cfast files (που παίζουν και με τα flicker ή τα flick), σε Anim files





SOUNTRACKER

TO STANDARD

Το Soundtracker σίγουρα όλοι θα το έχετε ακουστά. Είναι το πιο διάσημο πακέτο δημιουργίας μουσικών κομματιών για Demo και παιχνίδια στην Amiga (που αλλού!!). Προσωπικά έχω δει το Soundtracker να χρησιμοποιείται από πολλά μαγαζιά και χρήστες απλά και μόνο σαν Player και αυτό γιατί δεν είναι πολλοί αυτοί που ξέρουν να γράφουν κομμάτια με αυτό το πρόγραμμα. Οι Ελληνικές προσπάθειες είναι πραγματικά ελάχιστες. Υο John!! Το περιοδικό έχει αφιερώσει ξανά χώρο σ'αυτό το πρόγραμμα αλλά όχι σε τόσο διεξοδική ανάλυση όπως αυτή που θα ακολουθήσει σε λίγο.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Καταρχήν το Soundtracker δεν είναι original πρόγραμμα (γ' αυτό και δε θα έχουμε προβλήματα με την παρουσίαση του). Το έγραψαν μία ομάδα από Hackers όταν κατάλαβαν πως δεν υπήρχε κάποιο πρόγραμμα που να εκμεταλλεύεται ως το έπακρο τις εκπληκτικές ηχητικές δυνατότητες της Amiga.

Από τότε ως τη στιγμή που διαβάσετε αυτές τις γραμμές το Soundtracker έχει ξαναγραφτεί (και ξαναγράφεται) δεκάδες φορές.

Το ίδιο το Soundtracker έχει φτάσει (δεν ξέρω αν έχει ξεπεράσει) την έκδοση 2.5.

Στην αγορά μπορεί να βρει κανείς και άλλα προγράμματα παρόμοια με το Soundtracker (Soundtracker clones).

Μερικά από αυτά είναι αρκετά αξιόλογα

(Noisetracker, Med, Sound f/x κ.α).

Το πιο γνωστό απ' όλα (το Deluxe Paint του ήχου) είναι το Noisetracker που χρησιμοποιείται από την πλειοψηφία αυτών που γράφουν μουσική με την Amiga στο εξωτερικό.

Ακόμα κυκλοφορούν προγράμματα που βασίζονται στο Noisetracker. Μερικά από αυτά είναι οκτακάναλα.

Ο όρος δεν αναφέρεται σε πόσα Tracks έχετε στη διάθεση σας για να γράψετε το κομμάτι αλλά πόσα κανάλια ήχου μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα.

Ως γνωστόν η Amiga είναι τετρακάναλη αλλά με μερικά "παραθυράκια", Direct (Non DMA) Audio Output, που έχουν αφήσει οι κατασκευαστές πολλά πράγματα που μας φαίνονται αδύνατα γίνονται δυνατά.

Ενα μουσικό κομμάτι (Song) όπως και στα προγράμματα Sequencers αποτελείται από Patterns και με τη σειρά τους τα Patterns από τις νότες.

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Τα δάση και τα λιθάδια της πατρίδας μας....εέ το interface που χρησιμοποιεί για να επικοινωνήσει το Soundtracker με τον χρήστη είναι το λιτό εκείνο περιβάλλον με τα γκρι χρώματα και το παράθυρο με τους περιέργους αριθμούς στο κάτω μέρος. Εμείς δεν θα ασχοληθούμε με τις απλές λειτουργίες Load, Save και τις σχετικές τους αλλά με το βασικό σκοπό του προγράμματος που είναι η σύνθεση μουσικής.

PATTERNS & SONGS

Ενα Pattern έχει 64 νότες που στο Soundtracker προσομοιώνει το κάθε μουσικό μέτρο μιας παρτιτούρας. Η ελάχιστη δυνατή χρονική αξία (εκτός της μηδενικής φυσικά) που μπορεί να πάρει μια νότα είναι 1/64.

EDIT

Στο Main Panel ,πάνω από το Edit Window υπάρχει μια επιλογή Edit. Με αυτή είμαστε σε θέση να γράψουμε σε Step Time. Step Time θα πει ότι δεν παίζει ρόλο ο παράγοντας χρόνος ρόλο στην εγγραφή η οποία γίνεται βήμα-βήμα, νότα προς νότα.

Ο Pointer αλλάζει χρώμα (συνήθως γίνεται μπλέ) και είμαστε σε κατάσταση εγγραφής.

Το Pattern το οποίο θα γράψουμε έχει έναν αριθμό ο οποίος βρίσκεται στο πάνω αριστερό μέρος του Edit Window. Τα τέσσερα μεγάλα "κουτιά" κάτω ακριβώς όπως θα καταλάβατε είναι τα τέσσερα κανάλια της Θεάς.

Το πρώτο και το τρίτο είναι τα δύο αριστερά κανάλια ενώ τα άλλα δύο είναι τα δύο δεξιά. Κάθε γραμμή που υπάρχει μέσα στα κουτάκια είναι και μια νότα. Οι αριθμοί που την αποτελούν είναι το σημείο του Soundtracker που ξέρουν μόνο πολύ λίγοι και είναι καιρός να μάθουν και οι υπόλοιποι. Στις παύλες μπαίνουν οι νότες που εισάγονται από το πληκτρολόγιο ή σε μερικές Versions από το Midi Keyboard που πιθανόν να έχετε. Εδώ θα πρέπει να πω ότι υπάρχουν Soundtrackers οι οποίοι είναι κανονικοί Sequencers και προσφέρουν αξιοσημείωτες Midi δυνατότητες.

Ακολουθούν πέντε αριθμοί: οι πρώτοι δύο είναι ο αριθμός του Sample ενώ οι υπόλοιποι τρεις είναι Commands (εντολές). Με αυτές τις εντολές μπο-

EFFECT	COMMAND	ΣΧΟΛΙΑ
Appregio	\$0	
Slide up (pitch up)	\$1	Param: End Note
Slide down	\$2	Param: End Note
Portamento	\$3	
Vibrato (Τρέμορο)	\$4	Param: Vib Speed, Vib Depth
Volume Slide	\$A	
Position Jump	\$B	Goto...
Set Volume	\$C	Seperate Vol Change 0-\$40
Volume slide	\$D	
Filter/Led	\$E	
Tempo/Commands	\$F	Αλφες 5 τουλάχιστον Comms

ρούν να γίνουν πολλά ωραία εφφέ. Ο πρώτος από τους τρεις αριθμούς είναι ο τύπος του εφφέ και οι άλλοι δύο είναι οι παράμετροι του (συνήθως).

Τα εφφέ που υπάρχουν είναι αρκετά να υπερκαλύψουν οποιαδήποτε ανάγκη μας.

Το πρόβλημα εδώ είναι ότι αλλάζουν από έκδοση σε έκδοση γι'αυτό ίσως στη δικιά σας έκδοση να αλλάζει η σειρά ή οι παράμετροι. Το πρότυπο πάντως είναι (με αρκετή επιφύλαξη) ο Noisetacker και οποιαδήποτε νεότερη έκδοση του. Εγώ απ'την πλευρά μου θα σας υποδείξω ορισμένους Commands που χρησιμοποιώ πιο συχνά. Η ολοκληρωμένη λίστα και τα πλήρη σχόλια δεν είναι δυνατόν να χωρέσουν στις δύο αυτές σελίδες επιφυλάσσομαι για το μέλλον. Θέλω να σημειώσω εδώ ότι η λίστα αυτή δεν πάρθηκε από ξένο περιοδικό ή από κάποιο άλλο έντυπο αλλά είναι αποτελέσματα ατελείωτων ξενυχτιών του γράφοντος. Αν θελήσει κάποιος αναγνώστης πάντως ολοκληρωμένη λίστα και σχόλια μπορεί να επικοινωνήσει με το περιοδικό.

Υπάρχουν επίσης ορισμένες λειτουργίες που βρίσκουμε και σε άλλα προγράμματα μουσικής για αντιγραφή και σβήσιμο Patterns ή καναλιών.

Με Shift + F3 Σθήσιμο κανάλι

Με >> + F4 Copy Channel

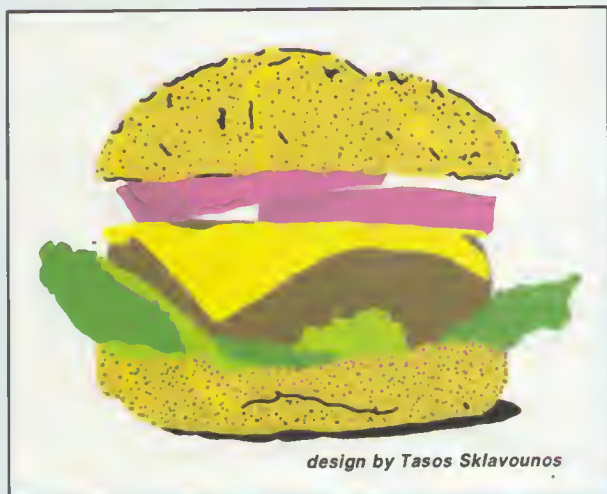
Με >> + F5 Paste Channel

Με Alt + F3 Σθήσιμο Pattern

Με >> + F4 Copy Pattern

Με >> + F5 Paste Pattern

Σίγουρα δεν ξέρατε αυτές τις τελευταίες δυνατότητες (ούτε εγώ) Thanks John!! Τέλος γι' αυτό το μήνα, ραντεβού στο επόμενο τεύχος.



Φίλοι μου γειά σας. Ελπίζω τώρα που είναι 'Ανοιξη και με το καλοκαίρι προ των πυλών να περνάτε καλά και ξέγνοιαστα. Το μενού αυτό το μήνα προβλέπει... δίαιτα, γιατί το Πάσχα πέρασε και όλο και κάτι παραπάνω από το κανονικό θα τσιμπήσατε. Εμείς πάντως, σας εκφράζουμε την αμέριστη συμπαράστασή μας στο δράμα σας...

MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

Από αυτό το μήνα θα αρχίσουμε να δημοσιεύουμε παρουσιάσεις μερικών θέσεων, όπως ήταν σκοπός μας να κάνουμε από τότε που ξεκίνησε αυτή η στήλη. Κάποια προβλήματα που είχαν παρουσιαστεί ξεπεράστηκαν, και ελπίζουμε πως από 'δω και πέρα όλα θα πάνε καλά.

Ξεκινάμε λοιπόν αυτό το μήνα με μία από τις πρώτες θέσεις με τις οποίες ήρθαμε σε επαφή. Με ποια κριτήριο έγινε η επιλογή της; Πρώτα απ' όλα, η θέση αυτή διαθέτει μερικά ξεχωριστά χαρακτηριστικά, τα οποία θα δούμε παρακάτω. Κατά δεύτερο λόγο, είναι ίσως η τελευταία θέση που δημιουργήθηκε στην Αθήνα, και αξίζει να ξεκινήσουμε από αυτή.

ΑΡΓΩΣ

Παλλά από εαός θα έχετε άκαυσι για αυτή τη βάση. Για άσους δεν τη γνωρίζουν, να παύμε πως τα άνάμ της προέρχεται από τα πιστό ακυλί του Οδυσάέα, παυ ταν περίμενε υπαμανετικά να γυρίσει από την Τραία (20 χρόνια, ίσα-ίαα δηλαδή που πρόλαβε ο ΟΤΕ να του βάλει τηλέφωνα...). Τα τηλέφωνα της βάσης είναι τα 3642110-3, και για να επικαιωνήσετε, πρέπει πρώτα να γίνετε συνδρομητής. Αυτό γίνεται δίνοντας κάποια στοιχεία που θα σας ζητηθούν κατά την αρχική σας σύνδεση, και κατόπιν στέλνοντας μια συνδρομή στην εταιρεία Ε+Π, η οποία είναι υπεύθυνη για τα άσύτημα. Εναλλακτικά, μπορείτε να περάσετε από την έδρα της εταιρείας, Σουλτόνη 16 στα Εξάρχεια, όπου βρίσκεται και τα κατ'άστημα υπαλαγιστών PLOT 1+. Τα σύστημα ΑΡ-ΓΩΣ έχει σαν ψυχή του ταν Γιάννη Καραιωσηφάγλου και τα Φαίβα Ντόκα, οι οποίοι είναι και χειριστές του συτήματος. Όχι μόνον αυτά αλλά επιπλέον είναι και υπεύθυνοι για την ανάπτυξη του

πραγράμματος κάτω από τα απαιία λειτουργεί η βάση, τα απαιία είναι 100% ελληνικό. Από άτι μας είπαν, οι πρώτες προσπάθειες για τη δημιουργία του άρχισαν τα 1985, ενώ η βάση ξεκίνησε τη λειτουργία της τα 1987, ατην ακιχή της μαρφή, παυ όμως έχει αλλόξει από τότε, και αλλόζει κατά καιρούς, ανάλογα και με τις απαιτήσεις των χρηστών και τις εξελίξεις στα χώρα.

Η έμφαση στη βάση δίνεται στην επικοινωνία και την πληροφόρηση. Όπως μας είπαν οι χειριστές της, σκοπός τους δεν είναι να γίνει η ΑΡΓΩΣ βάση με κύρια σκαπά την ανταλλαγή προγραμμάτων, αλλό μια βάση όπου α καθένος θα μπορεί να βρίσκει χρήσιμες πληροφαιίες και όπου θα δίνεται η ευκαιρία στους χρήστες να αναμιλαούν για τα διάφαρα θέματα παυ τους απασχαλαούν. Ένα παλύ σημαντικό θέμα, παυ αμαλαγαύμε πως μας άγγιξε και εμάς, είναι η έμφαση της βάσης στην ελληνική γλώσσα. Όλα τα μηνύματα της βάσης, αλλά και άλες οι ενταλές είναι

στα ελληνικά. Αυτό γίνεται χωρίς α χρήστης να χρειάζεται να αλλάξει τα πληκτραλόγιό του αε ελληνικά, αλλά αυτάματα η βάση μετατρέπει τους χαρακτήρες παυ λαμβάνει αταους αντίαιταιχους ελληνικούς και στέλνει πίσω αταούς. Έτσι άταν πατάτε f, η βάση τα μετατρέπει σε φ και αυτά ατέλνει πίσω, με απατέλεσμα και στην αθήνη σας να εμφανίζεται τα φ! Αν για κάποια λάγα θέλετε να γράψετε κάτι με λατινικούς χαρακτήρες, μπορείτε να ακυρώσετε αυτή τη λειτουργία της βάσης, πατώντας ctrl-E. Είναι πραγματικό παλύ ευχάριστο να γράφεις και να διαβάξεις στα ελληνικά άλα τα μηνύματα και τις ενταλές, και μακάρι να μπορούσε να γίνει αυτά αε άλες τις βάσεις, πράγμα από δύακαλα ως αδύνατα. Στα μέλλαν θα γνωρίσαμε και μερικές ακάμη βάσεις, παυ δύναν έμφαση στη χρήση των ελληνικών. Τι έχει όμως να πρααφέρει η βάση αταους συνδρομητές της, πέρα από τη χρήση της ελληνικής γλώσσας; Καταρχήν, είναι δυνατή η ανταλλαγή μηνυμάτων με

ταξύ των χρηστών, είτε δημόσια είτε προσωπικά, από τα μηνύματα μπορεί να δει μόνο α παραλήπτη τους, και φυσικά και α απασταλέας. Υπόρχαν τρεις περιαχές μηνυμάτων: η γενική, για κάθε είδους θέμα, η ειδική για AMIGA και ATARI περιαχή (αν και επειδή λέγεται 68000, δεν αποκλείονται άλλα μηχανήματα, όπως α Macintosh...) και η περιαχή των αγγελιών. Για την τελευταία περιαχή υπεύθυνη είναι η εφημερίδα "Αγγελιοφάρας", η οποία ειδικεύεται σε μικρές αγγελίες. Συγκεκριμένα, μια περιαχή του ΑΡΓΟΥ είναι αφιερωμένη στις μικρές αγγελίες. Τι αγγελίες όμως! Ούτε "Τα Νέα" να διαβάζατε... Υπόρχαν παλλές κατηγορίες αγγελιών, με παλλές καταχωρήσεις σε κάθε μία. Αυτές προέρχονται από την ίδια την εφημερίδα, η οποία μόλιατα δημασιεύει και διεθνείς αγγελίες, από άλλες χώρες, ενώ μπορεί να γίνει και τα αντίατραφα, δηλαδή μια αγγελία να δημασιευτεί όχι μόνο στην Ελλόδα αλλά και ατα εξωτερικά. Από ό τι μας είπαν οι υπεύθυνοι, υπάρχει σκέψη να καθιερωθεί ένα σύστημα με τα οποία οι χρήστες της βάσης θα μπαρούν αφήνοντας την αγγελία τους στη βάση, αυτή να δημασιεύεται και στην εφημερίδα ή και σε άλλες αντίαταχες ταυ εξωτερικά.

Αν λοιπόν ψάχνετε να αγραάσετε απίτι, αν θέλετε να πάτε διακαπές ατα εξωτερικό ή αας ενδιαφέρει μια Βραζιλιάνα baby-sister (για να μη μιλήαουμε και για αριαμένες άλλες αγγελίες...) τότε βρήκατε τα σωατό μέρας! Να δαύμε όμως τι άλλα πρσφέρει η βάση. Υπόρχει καταρχήν η δυνατότητα για συναμιές μεταξύ των χρηστών. Αυτές μπορεί να είναι δημώσεις, δηλαδή καθένας να μπορεί να πάρει μέρας σε αυτές, ή μπορεί να είναι ιδιωτικές, ακόμη και πρσστατευμένες με αυνηματικά, από τε μόνο μια αυκεκριμένη αμάδα μπορεί να τις παρακαλυθήσει. Βέβαια, επειδή η επικαιωνία γίνεται ατα 1200bps, ίαως κόπαιες φορές παρατηρηθεί μία καθυστέρηση στην απόκριση ταυ συστήματος, από ό τι πληραφηρηθήκαμε όμως μελετάται η υπαστήριξη modems σε ταχύτητες ταυλάχισαν 2400, ίαως και MNP, πρόγμα που σίγαυρα θα είναι παλύ ευπρόαδεκτα. Όχι πώς η βάση είναι αργή, αντίθετα, τρέχει σε ένα 386 μηχανήμα, αν και α χειριστές δεν απακαλύπταν ακριβώς τη σύνθεση ταυ ταυ συστήματος, απλό μας είπαν πως τα μηχανήμα είναι ένα 386, με "μερικές άλλες κάρτες και κάτι άλλα πρόσθετα". Κάτι παυ επίσης λείπει από τη βάση είναι η υπαστήριξη ANSI και γενικό χρώματος, κάτι παυ επίσης μελετάται να πρσατεθεί. Άλλα χαρακτηριστικά ταυ αυστήματος είναι τα Αναγνώστρία, μια περιαχή όπαυ α χρήστες μπαρούν να βραούν πληροφίες για την αγραά, την εκπαίδευση, την αικαναμία, τα χώρα των υπαλαγιστών, τα ταξίδια, τα αθλήματα και ταν τύπα. Συγκεκριμένα, μπορείτε να πάρετε πληροφίες για σχαλές πρσγραμματισμού, αντιπρσώπειες, καταστήματα υπαλαγιατών, εταιρίες παραγωγής πρσγραμμάτων, δημώσεις υπηρεαίες, αργανισμούς, πρσβείες κ.τ.λ, τις τιμές των μεταχών και ταυ αυναλλόγματος, τα δελτία καιραύ, τα ωρασκάπια σας, τα δραμαλάγια των αεραπλάνων, τράπαυ για να περόσετε ευχάριστο την ώρα σας

μέσα ή έξω από τα σπίτι και παλλά άλλα. Απ' ό τι βλέπετε, πράκειται μάλλον για τα Αθηνόραμα παρό για βάση! Τα μάνα πρόβλημα είναι πως η ενεμέρωση των παραπάνω πληραφιών δεν είναι καθημερινή, με απατέλεσμα αρισμένες από αυτές να χάναν από την αξία τους. Υπόρχει και εδώ η σκέψη να γίνει κάτι για να βελτωθεί η κατάσταση. Είπαμε ήδη πως η έμφαση της βάσης δεν είναι τα πρσγράμματα. Αυτά δε σημαίνει πως δεν υπάρχουν αρκετά διαθέσιμα, κάθε άλλα μόλια. Η κύρια πηγή πρσγραμμάτων της βάσης είναι τα CD-ROMs παυ πρσμηθείατα από τα εξωτερικά. Αυτή την επαχή μόλιατα, αναμένονται τα νέα CD-ROM, με τα καλύτερα public domain και shareware πρσγράμματα του 1990. Συγκεκριμένα, είναι διαθέσιμες τέααερεις βιβλιαθήκες πρσγραμμάτων: αυτή ταυ PC-SIG, η GUERNSEY, η βιβλιαθήκη CHICAGO BBS και η βιβλιαθήκη από τα ALDE LAB. Για να πάρει κανείς τα πρσγράμματα των CD ROM ταυ ΑΡΓΟΥ, μπορεί να τα ζητήσει σε διασκέτες 5.25" ή 3.5", στην τιμή των 500 δρχ ανά 360k πρσγραμμάτων (ελάχιστη χρέωση 250 δρχ). Οι συνδραμητές ταυ ΑΡΓΩ παυ ανήκουν στα τρίτα επίπεδα μπαρούν να διαλέγαν τα πρσγράμματα παυ θέλουν και να τα παίρναν από τα κατάσταση PLOT 1+, Σουλτάνη 16 & Σαλωμαύ, τα Εξόρχεια, πληρώνοντας μόνο την αξία της διασέτας και μέχρι 1.2 Megabyte ανά μήνα. Εναλλακτικά, μπορεί κανείς να πάρει κάπαια άλλα πρσγράμματα παυ πρσφέρει η βάση, και τα οποία περιλαμβώναν βοηθήματα (Utilities), εκπαιδευτικά, παιχνίδια, φύλλα υπαλαγιαμών, βάσεις δεδομένων, επεξεργασία κειμένου, επικαιωνίες και παλλά ακόμη. Σε αυτή την περίπτωση, ίαως αας παραξενέψει η ύπαρξη ταυ Χ-MODEM ως μαναδικού πρωτόκαλλου μεταφάρός αρχείων. Πραγματικό, σε σχετική μας ερώτηση οι χειριστές μας εξήγησαν πως λόγω της κατασκευής της βάσης, τα πρωτόκαλλα μεταφάρός δεν πρσαφέρονται από κάπαια εξωτερικά πρσγράμμα, όπως τα DSZ, τα οποία πρσσφέρει τα γνωατά ZMODEM, YMODEM κ.τ.λ. Αντίθετα, τα Χ-MODEM περιέχεται αταν κώδικα ταυ πρσγραμματος. Σύνταμα πάντως, κατά τα λεγόμενά ταυ, θα πρσ-

ατεθεί και η δυνατότητα χρήσης άλλων πρωτακόλλων, όπως των παραπάνω.

Αυτά περίπαυ περιγράφαν τη βάση και διανυν τα κυριότερα χαρακτηριστικά της. Όπως μας είπαν οι χειριστές της, ακαπός ταυ είναι να πρσωθήαουν την επικαιωνία ανάμεσα σταυς περισσότερους από 400 ενεργαύς χρήστες, ειδικότερα ώρα παυ η χρήση modems αρχίζει να διαδίδεται και πρσασότερας κάσας έρχεται κανα στις βάσεις. Για τα μέλλαν έχαν παλλά σχέδια, τα οποία σκατεύουν να θέαουν σε εφραμαγή αταδιακά, αρχίζοντας από την ικαναπήση μερικών αιτημάτων των χρηστών. Και σε αχέση με τη χραναχρέωση παυ προβλέπεται να καθιερωθεί σε μερικά χρόνια, πιστεύουν ότι αφενός μεν κάτι τέταυ θα αργήσει και αφετέρου, θα υπάρχει πάντα η δυνατότητα εναλλακτικών λύσεων, όπως τα HellasPak, τα οποία πιστεύουν πως μέχρι τότε θα επεκταθεί και θα έχει γίνει πια σύμφαρη η χρήση ταυ.

Τα μάνα παυ μπαρούμε να πούμε εμείς είναι πως τα μέλλαν θα δείξει. Να πούμε ακόμη πως είχαμε υπαλαγίαι να αας παρυσιάαουμε ακόμη μία βάση ατα τα μήνα, δυστυχώς όμως α χώρας παυ υπαλαγίαμε να έχαυμε στη διάθεσή μας δεν έγινε δυνατό να μας διατεθεί. Θα αυνεχίαουμε όμως τις παρυσιάσεις ταν επόμενα μήνα, με ενδιαφέροντα, ελπίζαυμε, αταχεία για μερικές από τις πια χαρακτηριστικές βάσεις. Μέχρι ταν άλλα μήνα, γεία σας!

PLOT

Nº1

**ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ
MODEMS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ**

**ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16 & ΣΟΛΩΜΟΥ
ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ. 36.40.541**

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΜΕΓΑΛΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΑΚΟΜΑ

AMSTRAD CPC+

AMIGA 2000

ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN

PANASONIC

SEIKOSHA

STAR



ΠΟΛΛΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
&
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ATARI 2600
AMSTRAD 4000
NINTENDO

ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"

TV MODULATOR

DISK DRIVE 5.25"

VIDEO DIGITISER

ΜΝΗΜΗ 512 KB

ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ

ΜΝΗΜΗ 1.5MB

GENLOCK

HD 20 MB

ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ΤΟ ΝΟ1 ΣΤΑ JOYSTICKS PAC-MAN



**ΑΠΟΛΥΤΗ
ΚΙΝΗΣΗ**

ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ

**ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΗ ΑΝΤΟΧΗ
ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ**

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ: ΑΝΕΡΟΥΣΗΣ CONTROL - ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:



SYM-TAN COMPUTERS

MAIL ORDER

CHALLENGERS (KICK OFF, BOMBER, STUNT CAR, SUPER SKI, PRO TENNIS)

AMIGA5.500
ST5.500
AMS/D4.800
C644.800
AMS/C3.950
C64/C3.950

10 PACK (10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)

AMS/D4.800
AMS/C2.950
C64/C2.950
SP/C2.950



**HEROES
(BARBARIAN II, STAR
WARS, LICENSE TO
KILL, RUNNING MAN)**
AMS/D4.800

LINE OF FIRE
AMS/D3.100

E-SWAT
AMS/D3.100

THIRD CURRIER
PC4.500
AMIGA4.500

BLUE ANGELS
AMIGA4.900

SOCCER CHALLENGE
AMIGA3.950
ST3.950

SUBBUTEO
AMS/D2.950
AMIGA3.850

VOLLEYBALL
PC3.950

BASKETBALL
PC4.800

DOUBLE DRAGON II
C64/C1.950
SP/C1.950

BLOODWYCH
AMS/D2.950
AMS/C1.950
C64/C1.950

NIGHTBREED
AMS/D3.100
SP/C2.100

PUZZNIC
AMS/D3.100

FEUDAL LORDS
AMIGA2.950

RANX
AMIGA3.950
PC4.900

CARTHAGE
AMIGA4.900

BEAST II
AMIGA6.900

AWESOME
AMIGA6.900
ST4.900

NITRO
AMIGA4.900
ST4.900

COMBO RACER
AMIGA3.950
ST3.950

BSS JANE SEYMOUR

AMIGA4.900
ST4.900

TOYOTA CELICA
AMIGA3.950
AMS/D3.100
AMS/C2.100
SP/C2.100

OBITUS
AMIGA7.300

LEMMINGS
AMIGA4.900

BETRAYAL
AMIGA5.200

PIRATES
AMIGA4.900
PC4.900
ST4.900
AMS/D3.950

RICK DANGEROUS II
AMIGA3.950
PC4.900
ST3.950



AMS/D3.100
C64/D3.100

NIGHT HUNTER
AMIGA3.950
PC4.900
ST3.950
AMS/D3.100

SKATE WARS
AMS/D2.950
C64/C1.950

ROBOCOP
PC3.950

B.A.T.

AMIGA5.500
ST6.900

COLORADO

AMIGA3.950
PC4.900
ST3.950

DARK SPYRE

PC4.500

NARCO POLICE

PC3.850
AMS/D3.100
AMS/C1.950

MULTI SPORTS

PC3.850
AMS/D3.100
AMS/C1.950

RORKES DRIFT

AMIGA2.950
PC3.850

BREACH 2

AMIGA2.950
PC3.850

**CHALLENGE**

AMIGA3.950
AMS/D100

SHADOW OF THE BEAST

AMIGA3.950
ST4.900
AMS/D3.100

STEALTH FIGHTER

AMIGA5.500
ST5.500

F15 STRIKE EAGLE II

AMIGA5.500
ST5.500

M1 TANK PLATOON

AMIGA5.500
ST5.500

F16 COMBAT PILOT

AMIGA5.500
ST5.500
SP/C2.950

F15 STRIKE EAGLE

AMS/D2.950

GUNSHIP

AMS/D3.400

SILENT SERVICE

AMS/D3.400

ATTACK CHOPPER

PC12.500

STORMOVIK

PC8.500

KNIGHTS OF THE SKY

PC8.500

RED STORM RISING

AMIGA4.800
ST4.800

688 ATTACK SUB

PC9.500

ATF II

PC4.500

LOST PATROL

PC4.950

STORM LORD

PC3.850

FUTURE CLASSICS

PC3.850

CRAZY CARS II

PC3.850

FIRE & FORGET II

PC3.850

DICK TRACY

PC4.100
AMS/D3.100

MIDWINTER

AMIGA5.200
PC7.500
ST5.200

VENUS

AMIGA3.950
ST3.950

SUPER CARS

AMIGA3.950
ST3.950
AMS/D3.100

4D SPORTS DRIVING

PC4.900

DAYS OF THUNDER

AMIGA3.950
PC4.900
C64/D3.450
C64/C2.100
SP/C2.100

HARLEY DAVIDSON

PC4.900

BLACK HOLE

PC4.900

CHESSMASTER 2100

PC4.900

ARMOUR GEDDON

AMIGA4.900
ST4.900

INFESTATION

AMIGA3.950
PC4.900
ST3.950

KILLING GAME SHOW

AMIGA4.900
ST4.900

**UNIVERSE 3**

AMIGA2.950
PC3.850

BLITZKREIG MAY 1940

AMIGA2.950

LEGENT OF THE LOST

AMIGA2.950

THE FINAL CONFLICT

AMIGA2.950

LOTUS TURBO

FAMILY COMPUTER SYSTEM



Η παιχνιδομηχανή με τα
απίθανα γραφικά
* Nintendo compatible
ΤΙΜΗ 24.900

PHILIPS MONITOR



Εγχρωμο
διά AMIGA, ATARI, PC
ΤΙΜΗ 61.000 (με καλώδιο)

ATARI 2600



ORIGINAL
ΤΙΜΗ 15.000

Djoy II



Το μεταλλικό joystick
που δεν χαλάει ποτέ
ΤΙΜΗ 4.000

ZIP STICK



ΤΙΜΗ 3500

Η ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΤΗΣ QUICKSHOT



PYTHON 1
ΤΙΜΗ 2.000



APACHE 1
ΤΙΜΗ 1.500



WARRIOR 5
ΓΙΑ PC
ΤΙΜΗ 2.750

ΚΟΥΠΟΝΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113

COMPUTER TIME

IBM

COMPATIBLES

- * VEGAS
- * ACRO
- * HYUNDAI
- * TULIP
- * TATUNG
- * SCORPION
- * ALTEC

PRINTERS

- * STAR
- * SEIKOSHA
- * BULL
- * CITIZEN

MONITORS

- * PHILIPS
- * COMMODORE
- * TVM
- * ATARI
- * HANTAREX

HOME

- * ATARI
- * AMIGA
- * AMSTRAD

PERIPHERALS

- * MUSIC CARD
- * MOUSE
- * FLOPPY DRIVE 360 K & 720 K
1.2 M & 1.44 M
- * JOYSTICK CARD
- * JOYSTICK
- * SCANNER MONO
SCANNER COLOR
- * PRINTER STANT
- * MOUSE PAD
- * MODEM

HARD DISK

- * SEAGATE
- * MAXTOR
- * WESTERN DIGITAL

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ATARI 2600
100 GAMES
13.500
13.500

GAMES PC/AT
GAMES AMIGA
GAMES AMSTRAD
GAMES ATARI
GAMES SPECTRUM
GAMES COMMODORE
GAMES ATARI 2600

ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ
ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

ΑΓ. ΘΕΡΑΠΟΝΤΟΣ 8
ΖΩΓΡΑΦΟΥ
ΤΗΛ. 7753713
7716967

DISK MAXELL 720	280 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 360	155 ΔΡΧ
DISK NO NAME 3 1/2	150 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 1.2 MB	340 ΔΡΧ
DISK TDK 1.2 MB	300 ΔΡΧ
DISK MAXELL 3"	700 ΔΡΧ



ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ TURBO PASCAL 5.0 ΚΑΙ 5.5



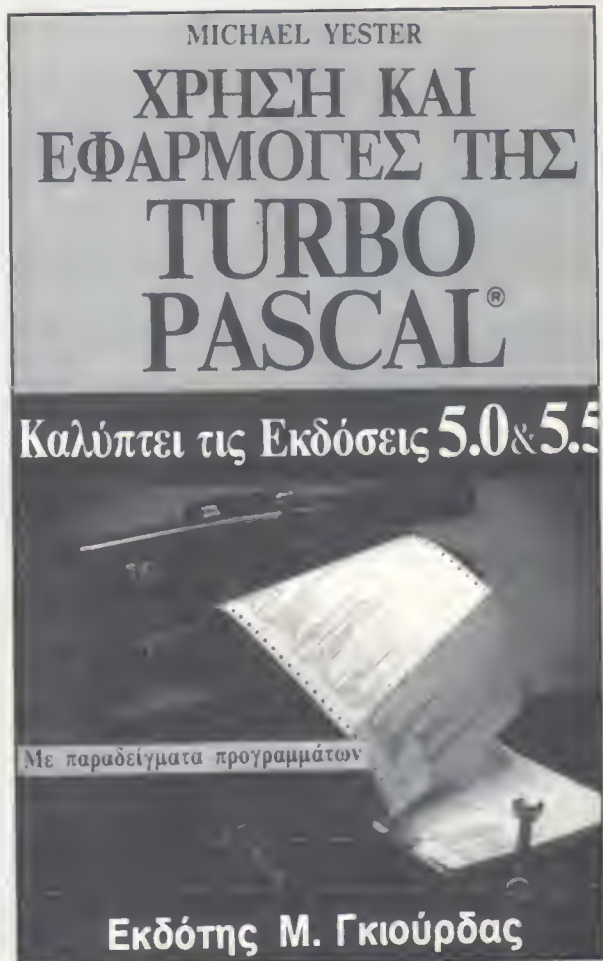
ΤΙΤΛΟΣ: ΧΡΗΣΗ & ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ TURBO PASCAL
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: MICHAEL YESTER
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: ΜΟΣΧΟΣ ΓΚΙΟΥΡΔΑΣ
ΣΕΛΙΔΕΣ: 735
ΤΙΜΗ: 3.500

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε ασχοληθεί με ένα βιβλίο που αναφερόταν στην Pascal. Με την ίδια γλώσσα θα ασχοληθούμε και σ' αυτό το τεύχος. Αιτία αυτής της επανάληψης είναι ένα βιβλίο που δε μπορούσε να περάσει απαρατήρητο από έναν βιβλιοφάγο σαν και μένα. Πρόκειται ίσως για το καλύτερο (κατά την γνώμη μου) εγχειρίδιο που κυκλοφορεί στην αγορά για αυτή την γλώσσα. Στον πρόλογο ο συγγραφέας τονίζει πως το βιβλίο αυτό απευθύνεται στον καθένα που θέλει να ασχοληθεί με τον προγραμματισμό σε Turbo Pascal. Αν και θα ήταν σαφώς πιο εύκολο να υπήρχαν κάποιες προηγούμενες γνώσεις πάνω στην Pascal και το λειτουργικό σύστημα Dos, το βιβλίο αυτό δεν απαιτεί αυτό το υπόβαθρο γνώσεων. Η γνώμη μου εδώ είναι πως παραθέτονται πολλές γνώσεις που θα τις χρειαστεί μόνο ο πεπειραμένος ενώ δεν εξηγεί την ίδια την γλώσσα σε ικανοποιητικό βαθμό όπως θα ήθελε ένας αρχάριος. Το βιβλίο είναι χωρισμένο σε τέσσερα μέρη. Το κάθε μέρος είναι και αυτό χωρισμένο, σε κεφάλαια. Το πρώτο μέρος έχει οχτώ κεφάλαια, το δεύτερο και το τρίτο έχουν από έξι, και το τέταρτο έχει τρία μαζί με το ευρετήριο. Το πρώτο μέρος ονομάζεται μαθαίνοντας την Turbo Pascal και περιλαμβάνει όλες τις βασικές γνώσεις της Pascal. Εξηγούνται η δομή ενός προγράμματος, τα δεδομένα και οι τύποι δεδομένων, οι εκφράσεις, οι τελεστές και τελεστέοι,

οι διαδικασίες και οι συναρτήσεις, οι δυναμικές δομές δεδομένων, οι μονάδες, και τέλος η διόρθωση λαθών στα προγράμματα. Με λίγα λόγια αποτελεί τον "πρόλογο", παρέχονται όλες οι απαραίτητες γνώσεις για την συνέχιση σε πιο περίπλοκα και δύσκολα θέματα. Αυτά αρχίζουν με το δεύτερο μέρος. Το κεφάλαιο εννέα είναι αφιερωμένο στον χειρισμό του πληκτρολογίου. Το πληκτρολόγιο όπως γράφει και το βιβλίο, δεν είναι μια συλλογή από διακόπτες και σύρματα, έχει δικό του επεξεργαστή, γι' αυτό το λόγο και θέλει ξεχωριστή ανάλυση. Παραθέτονται προγράμματα που είναι κάτι παραπάνω από χρήσιμα. Μερικά από αυτά σίγουρα είχαμε την ανάγκη να τα γράψουμε και εμείς κάποια στιγμή. Το βιβλίο έρχεται να μας τα δώσει έτοιμα, κερδίζοντας έτσι σε κόπο και χρόνο. Δίνονται χρήσιμες πληροφορίες για την ανίχνευση του Ctrl-z, Ctrl-c, Ctrl-Break, Esc και προγράμματα παράκαμψης τους. Για τους διψασμένους προς γνώση, υπάρχουν ρουτίνες επανασχεδίασης των κωδικών ανίχνευσης, παρουσίαση του Buffer, εισαγωγή δεδομένων στον Buffer, έλεγχος του Buffer, πλήκτρα μετατόπισης και διακόπτες. Στα επόμενα δύο κεφάλαια, θίγονται η οθόνη κειμένου και γραφικών. Ο συγγραφέας εμβαθύνει όσο γίνεται περισσότερο κάθε θέμα. Έτσι εδώ μιλάει για διαχείριση παραθύρων, εντοπισμό δρομέα, Graphics adaptors (προσαρμοστές οθόνης), ανίχνευση Hardware οθόνης γραφικών, ανίχνευση τρόπου λειτουργίας οθόνης γραφικών, ανίχνευση μεγέθους οθόνης, Pointers, εναλλάσσοντας οθόνη κειμένου και γραφικών, διαχείριση γραφικών λαθών. Η συνέχεια ανήκει σε εντολές γραφικών: σχεδίαση γραμμών, τύποι γραμμών (Line Patterns), γραμμές, Viewports, παράθυρα οθόνης, ρουτίνες σάρωσης οθόνης, χρώματα, αλλαγή της παλλέτας, γέμισμα στερεών, διάχυτη διαγράμμιση (Fill

Patterns), σχεδίαση σχημάτων, ορθογώνια και στήλες, πολύγωνα, καμπύλες, λόγος απεικόνισης (Aspect Ratio), κύκλοι και ελλείψεις, κυκλικά τμήματα και τομείς, εμφάνιση κείμενου σε οθόνη γραφικών, επιλογή Fonts, μέγεθος κειμένου, παράμετροι κειμένου, Drivers, δημιουργία Object αρχείων με τη βοήθεια της Binobj.exe, εγκατάσταση νέων Drivers και Fonts και ένα αρκετά προχωρημένο θέμα (Διαχείριση του Πλεονάσματος από τον χρήστη). Το επόμενο κεφάλαιο ονομάζεται "Επικοινωνία με το Dos". Είναι ένα πολύ χρήσιμο κεφάλαιο που συνοδεύεται και από καταπληκτικά στην κυριολεξία προγράμματα. Αναφέρεται στο κάλεσμα της ώρας και ημερομηνίας από το σύστημα, λειτουργίες χρονομέτρησης των προγραμμάτων!!, το περβάλλον του Dos, ανύσματα διακοπών (Interrupts), διεύθυνση του πίνακα περιβάλλοντος, προσπέλαση γραμμής εντολής, Tips με την εντολή Halt, τρέχοντας προγράμματα μέσα από άλλα προγράμματα, η διαδικασία Exec, εκτέλεση βοηθητικών προγραμμάτων του Dos, διαδικασίες εξόδου (δικές μας και του συστήματος), καθορισμός τερματισμού ενός προγράμματος. Ακολουθεί ο χειρισμός αρχείων και καταλόγων. Στο κεφάλαιο για τα Directories δίδονται γνώσεις ιδιαίτερα υψηλού επιπέδου. Εκτός από τα απλά (σχετικά) πράγματα δημιουργίας / σβησίματος, προσπέλασης δεδομένων, καταλόγων ο συγγραφέας καταπιάνεται και με πιο πολύπλοκα όπως προσπέλαση χαρακτήρα ιδιοτήτων, προσπέλαση πεδίου χρόνου, ατομική διευθέτηση αρχείων, τροποποίηση πεδίου ημερομηνίας, ψάξιμο πολλών καταλόγων. Το πρώτο κεφάλαιο του τρίτου μέρους ξεκινάει με αρχεία επικάλυψης, αναπτύσσοντας Units αρχεία επικάλυψης από τις μονάδες, "εκ του μακρόθεν κλήσεις", χρησιμοποίηση της Expanded μνήμης, αλλαγή μεγέθους του Buffer επικάλυψης, το-

ποθέτηση μονάδας σε έλεγχο. Η συνέχεια ανήκει στο δέκατο έκτο κεφάλαιο που αναφέρεται στο Bios, Dos, και στη γλώσσα Assembly. Αυτό κατά την γνώμη μου είναι το καλύτερο κεφάλαιο του βιβλίου γιατί φαίνεται η πραγματική δύναμη της γλώσσας. Υπάρχουν παραδείγματα επικοινωνίας με τις ρουτίνες του Bios και του Dos, χρησιμοποίηση των καταχωρητών, καταχωρητές γενικού σκοπού, καταχωρητές σημάνσεων, κάλεσμα ρουτινών υποστήριξης του Bios και Dos, υπάρχουν πίνακες με ρουτίνες εξυπηρέτησης του Bios και κατηγορίες ρουτινών του MS-DOS, προγράμματα εκτύπωσης οθόνης με διακοπές, ρουτίνες εξυπηρέτησης οθόνης, ενσωμάτωση γλώσσας Assembly. Το επόμενο κεφάλαιο έχει θέμα τον 8087 και τις εξωτερικές συσκευές. Πιο ειδικά: Προσπέλαση θύρας δεδομένων, μεταφορά δεδομένων, ελάττωση του χιονιού στην οθόνη!!!!, συσκευές του Dos, Drives, εισοδοί-έξοδοι, διαχειριστές αρχείων του Dos, αρχεία Read Only, Write Only. Το δέκατο όγδοο κεφάλαιο μιλάει για τις Interrupt Server Routines, και το δέκατο ένατο για Memory Resident προγράμματα. Αυτά τα δύο τελευταία κεφάλαια είναι πολύ εξειδικευμένα και σίγουρα δεν είναι για κάποιον που δεν έχει γνώση του Hardware και της γλώσσας Assembly. Η έκδοση 5.5 της Turbo Pascal έχει μια σημαντική προσθήκη σε σχέση με την έκδοση 5.0. Αυτή δεν είναι άλλη από την δυνατότητα προ-



γραμματισμού, με βάση τα αντικείμενα (αντικειμενικός προγραμματισμός). Σ' αυτό το είδος των προγραμμάτων κάνει αναφορά το εικοστό κεφάλαιο. Το τέταρτο μέρος ξεκινάει με την παρουσίαση των διαδικασιών και συναρτήσεων. Δίνεται ο σκοπός, η σύνταξη, και ένα παράδειγμα για κάθε μία όπως επίσης και σε πια κατηγορία ανήκουν (οθόνη, γραφικά, σύστημα, Dos). Επίσης μιλάει και για τις ντιρεκτίβες του μεταφραστή. Τέλος υπάρχει και το ευρετήριο με όλες τις έννοιες που συναντήθηκαν στο βιβλίο. Αν είστε λάτρης του δομημένου προγραμματισμού και της Turbo Pascal αυτό το βιβλίο είναι σίγουρα ότι καλύτερο μπορείτε να βρείτε στην ελληνική αγορά. Όλα τα παραπάνω που διαβάσατε είναι το ένα τρίτο από αυτά που περιέχει. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 61
Χαϊδάρη

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

**ΠΟΛΛΕΣ
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ
ΠΡΙΝ ΑΠΟ
ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ**



Αγαπητό
U S E R

Π ρ ώ τ α

απ'όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την αρκετά πλούσια και ποικίλη ύλη σου που ίσως σε κατατάσει στα καλύτερα ευρωπαϊκά περιοδικά, για home computing. Μπαίνοντας στο θέμα θα ήθελα να σου πω, ότι αυτές τις μέρες σκέφτομαι να αγοράσω μία A500 με επέκταση μνήμης και δεύτερο drive και θα ήθελα να μου λύσεις τις εξής απορίες:

α) Έχει κυκλοφορήσει η AMIGA με version 2.0 στο εξωτερικό; Αν ναι τότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα, και κατά πόσο θα είναι συμβατή με την version 1.3;

β) Στο τεύχος 8, καθώς και στην εκπομπή "Βαδίζοντας προς το 2000" άκουσα ότι κυκλοφόρησε ένα μοντέλο AMIGA πιο επαγγελματικό με 1MB βασική μνήμη (A500-P). Θα ήθελα να μου πεις σε ποιές χώρες έχει κυκλοφορήσει, και τότε θα έρθει στην Ελλάδα, καθώς και την συμβατότητα του με τις κοινές AMIGA.

γ) Μπορώ να μετατρέψω την AMIGA από 1.3 σε 2.0; Ίσως αλλάζοντας τη rom της version 1.3 με αυτήν της 2.0; Και αγοράζοντας τις δισκέτες του workbench 2.0; Αν ναι, πόσο θα μου κοστίσει;

δ) Μπορώ να έχω ταυτόχρονα και την 1.3 και την 2.0, όπως η AMIGA 3000;

ε) Ποιά κατά την γνώμη σου είναι η καλύτερη επέκταση μνήμης; Αυτή των 4 ή 16 chips;

στ) Το drive 3,5, με ρυθμιζόμενα tracks είναι αξιόπιστο για την AMIGA 500, ή να αγοράσω κάποιο καλύτερο;

ζ) Πόσο κοστίζει ένας σκληρός δίσκος 20 και 40MB για την AMIGA;

η) Τι είναι hard disc controller; Είναι απαραίτητος αν έχεις σκληρό δίσκο;

Ελπίζω να μην σε κούρασα με τις απορίες μου.

**Προκαταβολικά ευχαριστώ
Μπουρούσας Γιώργος**

● Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, αλλά φίλε Γιώργο πρέπει να σου πω, ότι αυτές δεν είναι ερωτήσεις. Κατ'αρχάς δεν μας λες πως θα χρησιμοποιήσεις τον υπολογιστή που θα αγοράσεις. Γιατί εάν τον θέλεις για παιχνίδια, ασφαλώς δεν θα έπαιρνες ούτε σκληρό δίσκο, αλλά ούτε την AMIGA 3000 γιατί πρώτον θα σου ήταν άχρηστη και δεύτερον θα πάθαινε έμφραγμα και ο πατέρας σου (μάθε τιμή). Και τώρα στις ερωτήσεις σου:

α) Η 3000 υπάρχει στην Ευρώπη, με το νέο workbench 2.0, και ασφαλώς και έρχεται και στην Ελλάδα αλλά για τιμές και άλλες πληροφορίες στην αντιπροσωπεία. Συμβατότητα υπάρχει, όμως για να σου πούμε πόσο τις %,

πρέπει να την δούμε με τα μάπα μας.

β) Ποιό επαγγελματικό; Τι πιο επαγγελματικό αφού είναι μια AMIGA με μνήμη 1MB, όσο για συμβατή είναι.

γ) Σύμφωνα με ξένες πηγές προς το παρόν όχι. Γιατί δεν είναι μόνο θέμα rom, αλλά υπάρχουν και νέα άλλα custom chips, τα οποία δεν μπαίνουν στη A500. Όμως όπως είπαν θα βγει κάποιο kit για upgrade των παλιών A500.

δ) Όπως και στην προηγούμενη απάντηση, εάν βγει αυτό το kit, μάλλον θα γίνεται.

ε) Μνήμη να είναι και ότι νάν'ναι!!! στ) Drive να είναι και ότι νάν'ναι!!!

ζ) Γύρω στις 110.000 με 150.000 δρχ, αλλά μην το πεις στον πατέρα σου, γιατί θα σου πάρει έναν spectrum και αυτόν χωρίς κασετόφωνο.

στ) Drive να είναι και ότι νάν'ναι!!!

η) Με απλά λόγια είναι ο μεταφραστής των δεδομένων που διαβάζεις ή γράφεις σε αυτόν και απο αυ-

τόν. Όπως καταλαβαίνεις είναι απαραίτητος. Με κούρασες, με κούρασες, με κούρασες (πλάκα κάνω).

BRAIN

HACKERS



1) Δεν λεγόμαστε "BRAIN" ή "BRAIN H."

όπως γράψατε (ίσως κατά λάθος) στο τεύχος 13 του USER. Το κανονικό όνομα του group (5 ατόμων) είναι : BRAIN HACKERS.

2) Στο τεύχος 13 γράψατε ότι δεν αγοράζουμε προγράμματα. Βέβαια εμείς αγοράζουμε ΚΑΙ original, αλλά δεν είναι λίγο ακριβά;

3) Γιατί δεν βάλατε τους κωδικούς του lemmings, γραμμένους από τους brain hackers; Μήπως τους ξεχάσατε ή μήπως δεν χώραγαν στην στήλη; Υπήρχαν γραμμένοι μόνο οι μισοί, και αυτοί ήταν σταλμένοι από τον φίλο Γιάννη Ρούβα.

4) Υπάρχει κάποιο άλλο assembler, disassembler για Amiga (εκτός από το SEKA;) Το denpac 2, έχει έρθει στην Ελλάδα;

5) Special thanks στον Renato από τους Brain Hackers για την στήλη του Stay Cool, αλλά και σε όλους τους συντάκτες του USER.

Υ.Γ. για τον Renato: Γιατί τα έβγαλες όλα στο σφυρί (PC και AMIGA 2000); Μήπως θα "χτυπήσεις" την A3000;

6) Υπάρχει τρόπος ένα πρόγραμμα γραμμένο σε Amiga Basic, να γίνει executable; (να τρέχει χωρίς την basic).

7) Υπάρχει τρόπος στο Playanip του Videoscapes 3D, να αποφύγουμε τις ερωτήσεις για την ταχύτητα του animation και για πόσες φορές θα δούμε το animation;

8) Για τον διαγωνισμό του Spell Shop ποιού Deja Vu την λύση θέλετε I ή II;

9) Πως μπορούμε να δημιουργήσουμε το αρχείο

fastdir σε μια δισκέτα;

• Ευχαριστούμε για τα tips τα οποία όμως θα τα δημοσιεύσουμε στο επόμενο τεύχος, γιατί όταν τα πήραμε ήταν λίγο αργά, και περνάμε στις ερωτήσεις σου:

1) Για το όνομα συγνώμη γράψε λάθος.

2) Για το sculpt 4D Εχουμε κλείσει τον κ. Renato σε ένα δωμάτιο με μια AMIGA (και σουβλάκια προσφορά του περιοδικού), και σύντομα θα σας δώσει την λύση, αλλά και την παρουσίαση όλου του προγράμματος OK;

3) Ναι είναι λίγο ακριβά, αλλά μερικά αξίζουν τα λεφτά τους.

4) Δεν γράψαμε τους δικούς σας κωδικούς γιατί όπως σου έγραψα και στην αρχή ήρθαν λίγο αργά.

5) SEKA και μόνο SEKA. Το DEVPAC, υπάρχει απ'ότι ξέρω και στην ΕΛ-

λάδα αλλά μόνο σε αντίγραφο. Ψάξε στα ύποπτα υπόγεια και θα το βρεις.

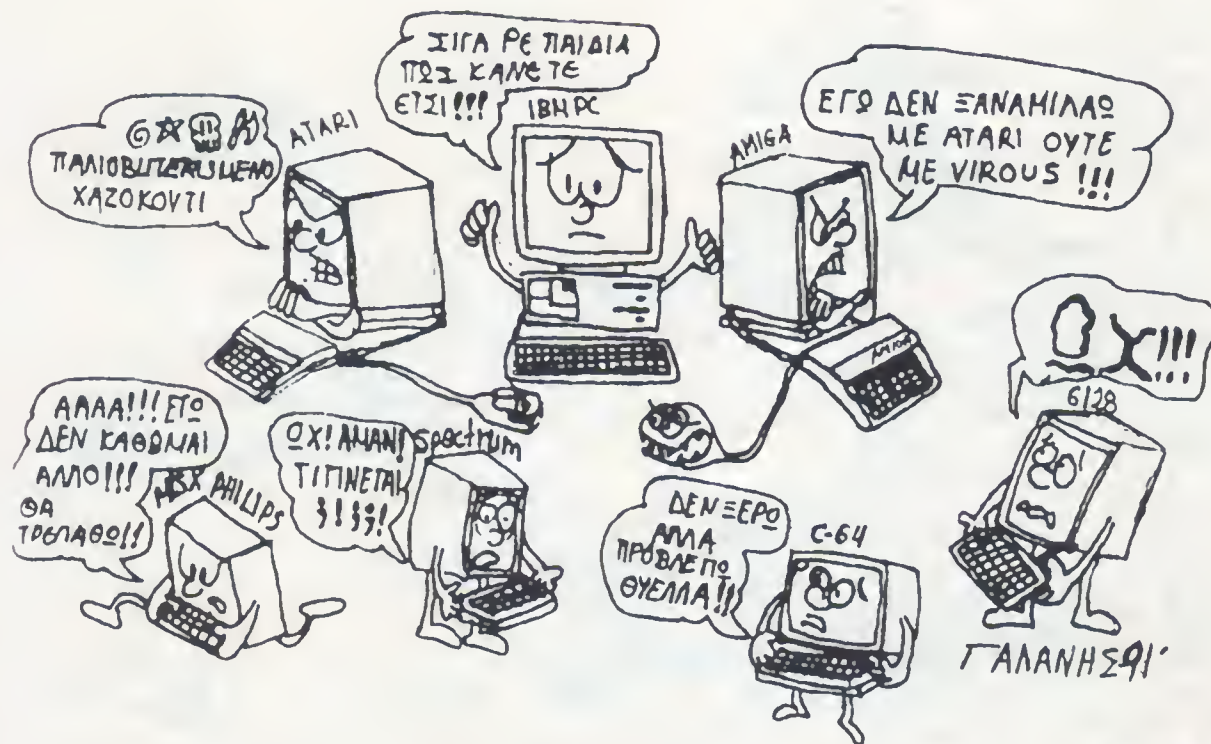
6) Ο Renato ευχαριστεί, και περιμένει και την βοήθειά σας στην στήλη του. Φυσικά και θα "χτυπήσει" την A3000. Αφού για να φανταστήτε έχει κόψει και τα σουβλάκια!!!

7) Ναι μπορείς να το περάσεις από compiler. Αποτέλεσμα; Executable πρόγραμμα, γρήγορο και το πιο σημαντικό δεν μπορεί κανείς να δει τα listings σου. (Καλός compiler για την Amiga Basic είναι ο A/C Compiler).

8) Ναι εκτός από την Play Anim, κυκλοφορεί και κάποιο άλλο πρόγραμμα (public domain), αλλά τώρα μου διαφεύγει το όνομα του. Όμως μπορείς μέσα από το startup-sequence να γράψεις κάποιο script και να τρέχει χωρίς να πρέπει να βάζεις συνέχεια τους παραμέτρους.

9) Την λύση του Deja Vu II.

10) Απ'ότι ξέρω, μπορείς



και μέσα απο τα cli-mate να το κάνεις.

ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ

ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



Αγαπητό USER γειά σου. Καταρχήν θα ήθελα να σε συγχαρώ, γιατί είσαι ανώτερο όλων των άλλων περιοδικών στην Ελλάδα. Ετσι δίνεις την δυνατότητα σε μας να γνωρίζουμε πιο πολλά πράγματα, για τα πάντα που έχουν σχέση με computers. Και τώρα στο ψητό. Είμαι κάτοχος μιάς AMIGA 500, και θέλω να κάνω μερικές ερωτήσεις, αλλά και υποδείξεις.

1) Καταρχήν θέλω να πω, ότι μπορείς να βάζεις σε κάθε τεύχος διάφορες δισκέτες παιχνιδιών όλων των formats.

2) Μπορείς στην στήλη Stay Cool, να εξηγείς μερικά πράγματα καλύτερα για αρχάριους; (Σαν και μένα).

3) Που θα μπορέσω να βρω αντιγραφικά, και σκέτη original δισκέτα work-

bench;

4) Υπάρχει virus στην AMIGA;

5) Στο τεύχος 11, και στην στήλη War Airplanes Simulator, γράφεις για το F18 Interceptor. Αυτό το παιχνίδι το έχω. Λες ότι υπάρχουν αεροπλάνα, υποβρύχια, βάσεις και άλλα. Εγώ έχω βρει μόνο αεροπλάνα. Γράψε μιά αναλυτική λύση του παιχνιδιού.

6) Σύστησέ μου έναν καλό και φτηνό printer, για AMIGA 500.

7) Μπορείς να κάνεις διαγωνισμούς, όχι μόνο στο Spell Shop για λύσεις Adventures.

8) Εχω πάρει το Larry I, και μόλις βάλω την δισκέτα, δείχνει ότι φορτώνει, αλλά ξαναβγάζει το χέρι. Πήγα στο μαγαζί και εκεί τους το φόρτωσε, ξαναπάω σπίτι και πάλι τα ίδια. Τι πρέπει να κάνω;

Αυτά και ευχαριστώ.
Φιλικά Γιάννης Λάβδας

● Αγαπητέ φίλε Γιάννη, σε

ευχαριστούμε για τις υποδείξεις σου, και περνάμε στις ερωτήσεις:

1) Εαν σε κάθε τεύχος, βάζουμε και μερικές δισκέτες παιχνιδιών, τότε θα φτάσει η τιμή του στα ύψη. (Πάντως υπάρχει μια τέτοια σκέψη για μία δισκέτα σε τρία format, αλλά προς τα παρόν είναι μόνα μία σκέψη).

2) Μα η στήλη Stay Cool, αυτά προσπαθεί να κάνει. Εξηγεί εντολές και διάφορες εφαρμογές που μπορείς να κάνεις χρησιμοποιώντας την Amiga Basic.

3) Για σκέτη original δισκέτα του workbench, αμφιβάλλω, όσα για τα αντιγραφικά ψάξε στα διάφορα καταστήματα.

4) Αν υπάρχει virus λέει; Μακάρι νά'ταν μόνο ένα.

5) Τα υποβρύχια, τις βάσεις και τα υπόλοιπα, θα τα δεις μόλις περάσεις την πρώτη απαστολή που σου δίνει να κάνεις.

6) Δεν μπορώ να σου πω απλώς και μανά ένα όνομα απα printer, απλός και μά-

νο ότι μπαρείς να βρεις printer απο 45.000δρχ και πάνω.

7) Διαγωνισμούς κάνουμε και εκτός Spell Shop.

8) Μήπως δεν έχεις επέκταση μνήμης; Και μήπως στα μαγαζί που στο φαρτώνουν έχουν;

ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΗ

ΑΝΑΓΝΩΣΤΡΙΑ



Είμαι μία απο τις αναγνώστριές σου, και κάτοχος ενός AMSTRAD CPC 6128 PLUS. Εκτός απο μερικές απορίες που έχω, αφορμή για να σου γράψω στάθηκε κυρίως το γράμμα του Μάκη Σκερόγλου στο τεύχος 11. (Κανε λίγη υπομονή γιατί έχει γράψει και στο τεύχος που κρατάς σ.αρχ.) Λυπάμαι πραγματικά για τον ανώριμο τρόπο σκέψης σου, και για την ανόητη σύγκριση που κάνεις μεταξύ των δύο περιοδικών. Αν είναι δυνατόν να συγκρίνεις ένα περιοδικό που κυκλοφορεί πολλά χρόνια, με ένα άλλο που



κυκλοφορεί μόλις λίγους μήνες, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι και αυτό όπως και κάθε άλλο περιοδικό, στην αρχή είχε τις ατέλειές του. Και πιστεύω ότι το USER, σε κάθε καινούριο τεύχος θα έχει να προσφέρει κάτι παραπάνω και σιγά-σιγά θα εκπληρώσει όλες τις επιθυμίες μας. Κρίμα πάντως για τον άσχημο τρόπο που το αντιμετωπίζεις, γιατί πιστεύω ότι έχει κάνει μιά πολύ καλή αρχή. Ας περάσω τώρα στις απορίες που έχω:

α) Μπορώ να συνδέσω δεύτερο disk-drive στον AMSTRAD;

β) Μπορώ να κάνω τον AMSTRAD συμβατό με έναν C64;

γ) Έχει βγει το Deluxe Paint για AMSTRAD;

δ) Γίνεται να συνδέσω modem στον υπολογιστή μου, ή μήπως χρειάζεται ups;

Συγγνώμη αν σε κούρασα, και συγχαρητήρια για το περιοδικό σας.

Ελένη Κοπιδάκη

● Φίλη Ελένη, σ'ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, αλλά και για την υποστήριξη που δίνεις για το περιοδικό μας, και σιγά-σιγά να είσαι σίγουρη, όχι μόνο εσύ αλλά και όλοι οι αναγνώστες μας, ότι θα εκπληρώσουμε τις επιθυμίες σας.

Και για να περάσουμε και στις ερωτήσεις σου:

α) Μπορείς να συνδέσεις ένα drive 3 ιντσών.

β) Τον Amstrad σου, δεν μπορείς να τον κάνεις συμβατό με τον C64.

γ) Το Deluxe Paint, δεν έχει βγει για τον Amstrad, αλλά ο Amstrad έχει επίσης ένα καλό πρόγραμμα ζωγραφικής το Advance Art Studio.

δ) Βεβαίως και γίνεται, αλλά θα πρέπει να αγοράσεις και το interface, όσο για ups ούτε να το σκέφτεσαι.

Αυτά στοιχίζουν περίπου 30.000 δρχ. Αυτά Ελένη, και πάω αμέσως στο γράμμα του φίλου μας Μάκη.

ΜΑΚΗΣ

ΣΕΚΕΡΟΓΛΟΥ



Αγαπητό USER.
Σου γράφω για δεύτερη φορά,

για να εκφράσω μέσω αυτής της στήλης κάποιες απόψεις και γνώμες, για να σου πω κάποιες προτάσεις ή συμβουλές, και γενικά να ασκήσω κάποια κριτική στο περιοδικό, όπως άλλωστε έκανα και στο πρώτο μου γράμμα (π το ήθελα ο άμαρος). Κατ' αρχήν να πω στον φίλο Renato, ότι παρά την προτοπή του να γυρίσω σελίδα, εγώ διάβασα τη στήλη Stay Cool, του Μαρτίου, γιατί πιστεύω ότι ο καλός User και Gamer, είναι ο ενημερωμένος User και Gamer, ο οποίος διαβάζει τα πάντα σε ένα περιοδικό (και όχι μόνο σε ένα).

Συμφωνείς; Ακόμα θα ήθελα να σου πω, ότι καλύτερα θα ήταν πρώτα να κοιτάξετε να διορθώσετε τα λάθη που γίνονται στο δικό σας περιοδικό, και μετά να επισημάνετε λάθη άλλων περιοδικών του χώρου. (αχ, καίει) (έκφραση του κύριου Μάκη) Πάντως σε γενικές γραμμές, το περιοδικό έχει καλύτερεύσει κυρίως στο τμήμα των Reviews, και ελπίζω να συνεχίσει έτσι. Τέλος θα ήθελα να εκφράσω ένα παράπονό μου. Είμαι συνδρομητής του USER εδώ και 9 μήνες. Ο λόγος που γράφτηκα συνδρομητής στο περιοδικό, ήταν ότι ερχόταν στα περίπτερα περίπου έναν μήνα μετά. Στην αρχή λοιπόν μου ερχόταν κανονικά. Τους τελευταίους όμως 4 μήνες, καθυστερεί πολύ να έρθει, (γύρω στις 25 μέρες) με αποτέλεσμα να χάνω τις



προθεσμίες για τους διαγωνισμούς. Γιατί συμβαίνει αυτό; Είναι δυνατό να διορθωθεί; Ευχαριστώ πάντως που δημοσίευσες το προηγούμενο γράμμα μου, και ελπίζω να δημοσιεύσεις και αυτό. Όπως είδες μείωσα σημαντικά το μέγεθος του σε σύγκριση με το προηγούμενο.

Υ.Γ. (σε απάντηση στην απάντηση του Υ.Γ. του πρώτου γράμματός μου). Αγαπητέ τέταρτε αρχισυντάκτη (δεν ξέρω το όνομα σου γιατί έχω χάσει τον λογαριασμό!!!), το Pirates το έχω σε original. Το πρόβλημά μου πάντως ήταν κάπου αλλού, και ευτυχώς λύθηκε. Όπως και να έχει, ευχαριστώ για τη...βοήθεια.

Μάκης Σεκερόγλου

● Φίλε Μάκη Σεβαστές οι απόψεις, οι γνώμες, οι προτάσεις, αλλά και οι συμβουλές σου, αρκεί βέβαια όλα αυτά να είναι καλοπροαίρετα, πράγμα που δεν φαίνεται από το ύφος της γραφής σου. Θα έλεγα ότι κάπου μέσα σου τρέφεις ένα μίσος για το περιοδικό, αλλά εκείνο που δεν καταλαβαίνω, (φίλε άμοιρε Μάκη) είναι γιατί κάθε μήνα πετάς τις 400 δραχμούλες σου, για να αγοράξεις αυτό το περιοδικό. Ο Renato, συμφωνεί απόλυτα μαζί σου, ότι ένας

User και Gamer, είναι ο ενημερωμένος User και Gamer, ο οποίος διαβάζει τα πάντα σε ένα περιοδικό του χώρου, και όχι μόνο σε ένα, αρκεί πρώτα να ξεχωρίσει τη θέση του, σε ποιά από τις δύο κατηγορίες ανήκει. Και για να περάσουμε στα λάθη, αγοράκι μου πέσμου σε πιο τεύχος του USER, διάβασες να ασκούμε κριτική για τα λάθη άλλων περιοδικών; Όσο για το αν καίει, ή αν δεν καίει, είμαι σίγουρος ότι αυτή την στιγμή έχεις φουντώσει.

Όσο για το πρόβλημα της συνδρομής σου, (αν θέλεις ακόμη να συνεχίσει) θα το φροντίσω εγώ προσωπικά!! Και η απάντηση στο Υ.Γ. σου, στο τεύχος 11, μας έγραφες: Πες μου please, πως μπορώ να σώσω παιχνίδια στο Pirates; Όταν βάλω την φορμαρισμένη δισκέτα μου βγάζει: cant create a save disk. Πρώτα-γες ή δε ρώταγες αυτό; Και σου απαντήσαμε πως μπορείς να κάνεις save. Τώρα γιά το πρόβλημά σου, σίγουρα είναι κάπου αλλού, και καλά θα κάνεις να το ψάξεις λίγο, όσο για το όνομα του αρχισυντάκτη, θα το γνώριζες, αν έκανες τον κόπο να κοιτάξεις το "Λίγα λόγια για την έκδοση".

Όπως και να έχει, και εμείς σε ευχαριστούμε.



Σ

ε όλους τους

χρήστες IBM

υπολογιστών μία λέξη

είναι σίγουρα γνωστή:

DOS. Ακρονύμιο των

λέξεων Disk Operating

System, είναι από τα

πρώτα πράγματα με τα

οποία έρχεται σε επαφή

ένας χρήστης

υπολογιστών συμβατών

με τους "προσωπικούς"

υπολογιστές της IBM.

Και σε άλλους

υπολογιστές, όμως, με τον

όρο DOS αναφερόμαστε

γενικά στο λειτουργικό

τους σύστημα.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ IBM ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Ας ρίξουμε μια ματιά στα χαρακτηριστικά και την ιστορία του DOS. Όπως είπαμε, DOS σημαίνει στην ουσία Λειτουργικά Σύστημα Δίσκου. Τα όνομά του τα οφείλει στα ότι μια από τις κύριες φραντίδες ενός λειτουργικού συστήματος είναι η επικαινώνια και οι συνεργασίες των διαφόρων τμημάτων που απασχολούν ένα υπαλαγιστή, σημαντικό μέρος των απαιτήσεων είναι οι δίσκοι. Εξάλλου, το λειτουργικό σύστημα φορτώνεται συνήθως από δίσκο.

Στα τέλη της δεκαετίας του '70 και στις αρχές της δεκαετίας του '80, όταν ακόμη η IBM έκανε σχέδια για την εισαγωγή στην αγορά του πρωτότυπου IBM PC, ένα λειτουργικό σύστημα κυριαρχούσε στους τότε μικρούς, "πρωτοπικάους" υπολογιστές. Ήταν τα CP/M, ή ακρωνύμιο των λέξεων Control Program for Microcomputers. Κατασκευαστής του ήταν η γνωστή εταιρία Digital Research, η οποία έχει κατασκευάσει και τα γνωστά GEM. Το λειτουργικό CP/M είχε γίνει πολύ δημοφιλές και είχε εξαπλωθεί σε μια πλειάδα υπαλογιστών της επαχής. Επιζητώντας την καθιέρωση και την επικράτηση του IBM PC, η IBM γνώριζε πως της ήταν απαραίτητα να υιοθετήσει και να ακολουθήσει διεθνή στάνταρ, ώστε να πετύχει την ευρύτερη δυνατή απαδοχή του συστήματός της.

Φυσικό ήταν να στραφεί στην κυρίαρχη της αγοράς. Δυστυχώς για την Digital Research, η υπεραπτική της με τον οπαίο αντιμετώπισε την IBM έκανε την τελευταία να στραφεί σε μια μικρή (την εποχή εκείνη) εταιρία, την Microsoft Corporation. Αυτή διέθετε σχεδόν έτοιμα ένα λειτουργικό σύστημα που έμοιαζε παλύ με το CP/M, και καθόλου από την υπεραψία της D.R. (για την

ιστορία - αρχικά το λειτουργικό σύστημα που έγινε γνωστό σαν MS-DOS, είχε αναπτυχθεί από μια μικρή εταιρία του Τέξας, από την οποία το αγόρασε ο Bill Gates της Microsoft). Η συμφωνία IBM-Microsoft προέβλεπε πως η IBM θα είχε το δικαίωμα να διαθέσει στην αγορά το λειτουργικό σύστημα με το όνομα PC-DOS, ενώ η Microsoft θα μπορούσε να το διαθέσει με το όνομα MS-DOS. Τα δύο αυτά συστήματα είναι σε διασταγόνες νερά: ίδιες από μακριά, αλλά από κοντά μπορούν να έχουν μικρές διαφορές. Συγκεκριμένα, η IBM αλλά και πολλοί άλλοι κατασκευαστές επιφέρουν μικρές αλλαγές στον κώδικα και τη συμπεριφορά του DOS, ώστε να δουλεύει καλύτερα (ή μόνο...) στα δική τους μηχανήματα. Πάντως οι περιπτώσεις που τα DOS ενός κατασκευαστή θα παρουσιάσει δυσλειτουργία στο μηχανήμα ενός άλλου κατασκευαστή είναι παλύ σπάνιες. Έτσι ξεκίνησε η ζωή του MS/PC-DOS. Με τον καιρό αναπτύχθηκε και εξελίχθηκε, ειδικά από την έκδοση 3.0 και έπειτα. Πάντως, τα τελευταία χρόνια παρανοίαζε στασιμότητα, ενώ μόλις τώρα με την έκδοση 5.0, που ήρθε μετά την πίεση από τα DR-DOS 5.0 και τα Windows 3.0, αρχίζει πάλι να εξελίσσεται σοβαρά.

Τι υπάρχει όμως πέρα από το MS-DOS, και τι χαρακτηριστικά μπορεί να προσφέρει κάποια άλλο λειτουργικό σύστημα ώστε να γίνει ελκυστικό; Καταρχήν, να αναφέρουμε μερικές από τις ελλείψεις/αδυναμίες του MS-DOS: πρώτα απ'όλα, το MS-DOS είναι σύστημα μονής επεξεργασίας/μοναύ χρήστη. Αυτό σημαίνει πως κάθε στιγμή μόνο ένα πρόγραμμα μπορεί να τρέχει και μόνο ένας χρήστης να εξυπηρετείται (αν και μια μαρφή πολυεπεξεργασίας ενυπάρχει στα προγράμ-

ματα TSR - Terminate and Stay Resident). Επιπλέον, ο χώρος που διατίθεται συνολικά για τα ίδια τα λειτουργικά σύστημα και τα διάφορα προγράμματα είναι περιορισμένος σε 640K. Βέβαια, την εποχή που δημιουργήθηκε το MS-DOS και ο IBM-PC, αυτά τα χαρακτηριστικά φόνταζαν μάλλον σαν πλεονεκτήματα παρόντων αδυναμιών, οι οποίες όμως αλλάζουν και μαζί τους και οι απαιτήσεις των χρηστών. Άλλη αδυναμία είναι ο τρόπος λειτουργίας του DOS, δηλαδή από τη γραμμή των εντολών (command line). Μπορεί τότε αυτός ο τρόπος λειτουργίας να ήταν σπάνιος, αλλά μη ξεχνάμε πως πάνε σχεδόν δέκα χρόνια από τότε και εντωμεταξύ έχουν εμφανιστεί και ο Macintosh και τα Windows και τα OS/2... Αν και η Microsoft έκανε κάποια μικρά βήματα για να διορθώσει τα προβλήματα που υπάρχουν, τα κύρια βάραι της τα έριχνε παλιά στην υποστήριξη του OS/2 και τώρα των Windows. Σε αυτό την βαρβαρότητα και τα γεγονότα της πανταδυναμίας της στα χώρα των λειτουργικών συστημάτων, που εδραίωσε και φυλάει με κάθε μέσο όλα αυτά τα χρόνια. Έτσι οι εναλλακτικές λύσεις προήλθαν από άλλες πλευρές κυρίως.

Πρώτα απ' όλα, η Digital Research άργησε να ξεπεράσει τα σκατά της απάρριψης του λειτουργικού της συστήματος από την IBM. Στην αρχή προσπάθησε να προωθήσει μια έκδοση του CP/M για την αικαγένεια των επεξεργαστών 80x86, την οποία ανάσχεσε CP/M 86, και αργότερα ένα λειτουργικό που τα ανάσχεσε Concurrent DOS. Τα τελευταία πρόσφερε δυνατότητες παλαιοπεξεργασίας και κάποια συμβατότητα με τα MS-DOS. Αυτή ακριβώς η συμβατότητα με τα MS-DOS είναι και τα σημαντικότερα στοιχεία για την επιτυχία ενός λειτουργικού συστήματος σήμερα. Τα MS-DOS είναι πράγματα και τα πράγματα δεν μπορείς να τα αγνοήσεις έτσι απλό, γιατί τότε σε αγνοούν και εκείνα και η αγορά. Η περίπτωση της IBM και της Microsoft είναι η εξαίρεση που επιβεβαιώνει τον κανόνα.

Μετά από αυτές τις προσπάθειες, η D.R. αποφάσισε να παρουσιάσει ένα σύστημα συμβατό με τα MS-DOS, τα οποία ανάσχεσε DR-DOS. Αυτό δεν είχε παλύ μεγάλη διάδοση, μέχρι την παρουσίαση της έκδοσης 5.0. Αυτή έκανε τη Microsoft πραγματικά να νιώσει την ανόσια των αντιπάλων της στα σβέρκα της. Το DR-DOS 5.0 προσφέρει καλύτερη διαχείριση της μνήμης από τα MS-DOS, έχει τα ίδια μικρότερες απαιτήσεις σε μνήμη, έχει παλύ καλύτερα επίπεδα βάρθειας και ένα έξυπνο πρόγραμμα εγκατάστασης, που τα MS-DOS δεν διαθέτει ακόμη. Όσα για συμβατότητα, δεν υπάρχουν ιδιαίτερα προβλήματα (αν και ίσως υπάρχει κάποια θέμα με την εντολή APPEND, καθώς και

με μερικό "χαρακτηριστικό" του MS-DOS, π.χ. τα DR-DOS δεν καταλαβαίνει σαν εντολή την dir *.*a, ενώ τα MS-DOS θα εκτελούσε την εντολή σαν να είχαμε γρόψι dir *.*).

Τα μέλλον θα δείξει κατά πάσα πιθανότητα DR-DOS θα γίνει μια απειλή ή μια εναλλακτική λύση για τα MS-DOS. Αυτό θα εξαρτηθεί και από τα πάσα βελτιωμένα θα είναι τα MS-DOS 5.0, αν και οι πληροφορίες που υπάρχουν λένε πως είναι πράγματι καλό, πρόγραμμα που η Microsoft έχει ανάγκη για να υποστηρίξει καλύτερα και τα Windows.

Μιλώντας για Windows, περνάμε σε μια άλλη κατηγορία λειτουργικών συστημάτων (ή σχεδόν...), που δίνουν έμφαση στα γραφικά μέσα λειτουργίας του υπολογιστή. Τέτοια είναι ανάμεσα σε άλλα τα GEM, από τη Digital Research, τα Windows, από τη Microsoft και τα TopView από την IBM. Τα τελευταία ήταν ένα λειτουργικό ανάλογα με τα Windows που είχε παρουσιάσει παλιότερα η IBM, δεν γνώρισε όμως μεγάλη διάδοση. Αντίθετα, για ένα διάστημα υπήρξε μία πάλη ανάμεσα στα GEM και τα Windows. Αυτά δεν είναι λειτουργικά συστήματα, με την καθαρή έννοια του όρου, αλλά υπάρχουν σε ένα επίπεδο υψηλότερο από τα λειτουργικά συστήματα, τις υπηρεσίες του οποίου χρησιμοποιούν.

Αν και στην αρχή φαινόταν να έχει κάποια πλεονεκτήματα τα GEM, λόγω και της διάδοσής του και σε άλλα μηχανήματα (π.χ. ATARI ST), τελικά νικητής ήταν τα Windows. Σε σύστημα είναι μάλλον δυνατότερα από τα GEM, και οι δυνατότητες παλαιοπεξεργασίας που έχει είναι περισσότερες από τις του GEM. Και πάνω απ' όλα, έχει πια τη σταθερή υποστήριξη της "μαμάς" Microsoft, που είδε τα έσοδά της να εκτινάσσονται στα ύψη χάρη σ' αυτά.

Τα Windows, πέρα από ένα άμορφο τρόπο χρήσης του υπολογιστή, μερικά χαρακτηριστικά καμπάκια στην αθόνη και ένα αξιόλογο παιχνίδι πασιέντζας, προσφέρουν τη δυνατότητα να τρέχετε τα προγράμματα του DOS ακόμη και μέσα σε ένα παράθυρο, στα παρασκήνια ή στα παρασκήνια, μαζί με αρκετά άλλα (ταυλάχιστα σε λειτουργία enhanced 386, και με μερικά MB μνήμης...).

Επιπλέον, τρέχουν σε όλα τα μηχανήματα, αν και για να είμαστε ειλικρινείς, χρειάζεστε ταυλάχιστον ένα 286 και μερικά MB μνήμης για να μην αισθάνεστε "στριμωγμένοι". Επιπλέον, διαθέτει μερικά από τα πιο ελκυστικά προγράμματα που κυκλοφορούν (π.χ. Excel), πρόγραμμα που σπρώχνει παλλούς να τα αγοράσουν. Παλύ σημαντικά για την Ελλάδα είναι και τα γεγονότα πως τώρα με τα Windows, είναι πια δυνα-

τά όλα τα προγράμματα να απακτήσουν ελληνικό σε επίπεδο λειτουργικού συστήματος, σε παλλά μεγέθη και φάντα, χωρίς να χρειάζονται ειδικές "επεμβάσεις" στον κώδικα ή στους οδηγούς τους.

Επιπλέον, τα Windows προσφέρουν τη δυνατότητα ανταλλαγής δεδομένων ανάμεσα σε προγράμματα, με τη δυνατότητα σύνδεσης μερικών εφαρμογών μεταξύ τους ώστε η ανταλλαγή να γίνεται αυτόματα. Αυτό μπορεί να είναι παλύ σημαντικό, ιδιαίτερα σε συγκεκριμένες εφαρμογές. Ειδικά μάλιστα, που πληροφορίες αναφέρουν πως η Microsoft σκαπεύει να εξελίξει όχι απλώς τα Windows, αλλά την τεχνολογία των Windows, την οποία σκαπεύει να "μεταδώσει" κατά κάποια τρόπο και στα DOS, αλλά και στα OS/2 και σε άλλα λειτουργικά τύπου UNIX, για επεξεργαστές RISC. Με τον τρόπο αυτό, δεν θα γίνουν βέβαια Windows τα DOS και τα OS/2, αλλά θα υπάρξει η δυνατότητα ένα πρόγραμμα που έχει γραφτεί για τα Windows να μετατραπεί παλύ εύκολα ώστε να τρέχει και σε αυτά, και ακόμη να επικαινώνει εύκολα με ανάλογα προγράμματα.

Με όλα όσα έχουν να προσφέρουν, τα Windows δεν είναι βέβαια πανόκεια. Σταυς περισσότερους χρήστες, τα απλά καλά DOS είναι αρκετά, και θα συνεχίσει να είναι για παλύ καιρό ακόμη. Επιπλέον, όσα καλά και αν είναι σαν πρόγραμμα, γεγονός παραμένει πως η βόση του παραμένει τα DOS. Και όσα άμορφα και αν είναι ένα αυτοκίνητο, τρέχει τάση γρήγορα όσα η μηχανή που έχει μέσα του.

Τη δύναμη που προσφέρουν τα OS/2 και τα UNIX δε μπαρούν πραγματικά να την προσφέρουν τα Windows, ενώ χρειάζονται και αρκετή μνήμη και δύναμη στον επεξεργαστή για να λειτουργήσουν. Από την άλλη μεριά, υπάρχουν "επεκτατές" του DOS (DOS extenders), όπως τα DesqView, οι οποίες προσφέρουν περίπου ό,τι και τα Windows, μάνα παλύ φθηνότερα και με λιγότερες απαιτήσεις. Και επιπλέον, κάνουν πράγματα που τα Windows δεν είναι ακόμη σε θέση να κάνουν. Για παράδειγμα, αν τρέχετε ένα πρόγραμμα σε ένα παράθυρο του DesqView, και "καλλήσει", μπορείτε να κάνετε reset και να χαθούν τα περιεχόμενα ΜΟΝΟ εκείνου του παραθύρου! Δεν είναι τα μόνα λειτουργικά που τα κάνει αυτά, αλλά σίγουρα είναι παλύ εντυπωσιακά να τα βλέπει κανείς.

Εδώ όμως ο χώρος που είχαμε στη διάθεσή μας τελείωσε. Θα επανέλθουμε όμως, για να ριζάμε μια ματιά και σε μερικά ακόμη ενδιαφέροντα λειτουργικά συστήματα, όπως τα UNIX, τα XENIX, τα OS/2 και άλλα. Μέχρι τον επόμενο μήνα, γειά σας.

AMOS BASIC

ΤΟΥ Δ. ΠΑΓΩΝΗ
PART II

Συνεχίζουμε το αφιέρωμα στην AMOS BASIC περνώντας στην ανάλυση του λειτουργικού συστήματος της BASIC. Εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν κάπως μιας και το σύστημα που εργάζεται η γλώσσα είναι στην πραγματικότητα ένα συμπλήρωμα γλώσσας, που όμως είναι τελείως αυτόνομο και δεν έχει καμία ομοιότητα με το σύστημα άλλων παρόμοιων BASIC. Γι'αυτό θα προσπαθήσουμε να εξηγήσουμε όσο πιο εύκολα γίνεται αυτό το λειτουργικό ώστε να κατανοήσετε καλύτερα την γλώσσα αυτή.

Το σύστημα αυτό ονομάζεται AMAL και χρησιμοποιείται περισσότερο για το animation και γενικά για την κίνηση οποιουδήποτε αντικείμενου αλλά ακόμα και για scrolling. Αυτά φαίνεται και από το όνομα AMAL [(AM)os (A)nimation (L)anguage]. Αλλά ποιά είναι αυτή η διαφορά που έκανε τους προγραμματιστές να χρησιμοποιήσουν αυτή και όχι κάποια άλλη γλώσσα; Η βασική της διαφορά από τις άλλες, βρίσκεται στον τομέα της ταχύτητας. Η AMAL μπορεί να εκτελέσει με τρομακτική ταχύτητα τις εντολές ενός προγράμματος, αλλά αυτά που την κάνει να ξεχωρίζει είναι η ταυτόχρονη επεξεργασία των εντολών 16 διαφορετικών προγραμμάτων που βρίσκονται στην μνήμη, χωρίς καμία διακοπή

!!! Ξεκινάμε τώρα αναλύοντας μερικές από τις βασικότερες εντολές της AMAL. Move(move object) [M w,h,n] , με αυτή την εντολή μπορείς να μετακινήσεις ένα αντικείμενο στην οθόνη βάση ορισμένων συντεταγμένων:(w)left or right (h)up or down (n)number of movements. Ορίζοντας αυτές τις συντεταγμένες το αντικείμενο θα μετακινηθεί στην οθόνη και η ταχύτητα του εξαρτάται από την τιμή της συντεταγμένης (n). Για παράδειγμα:
Rem Μετακίνηση ενός χταπόδιου προς τα κάτω, χρησιμοποιώντας την AMAL
Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk" : Get sprite Palette Sprite 8,300,0,1 Amal 8,"M 0,250,50" : Amal On 8 : Wait Key

Μπορεί όμως να θέλουμε να κάνουμε μετακίνηση και σε άλλους άξονες, τότε μπορούμε να συνδιάσουμε και άλλες αριθμητικές συντεταγμένες. Π.Χ:

Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk" : Get Sprite Palette
Sprite 12,150,150,1 : Amal 12,"Move XM-X,YM-Y,32"
MS="Move 300,0,50 ; Move -300,0,50"

Τώρα περνάμε σε μία άλλη πολύ χρήσιμη εντολή την Anim(animate an object) [A n,(image,delay) (image,delay)... Με αυτή την εντολή μπορούμε να ορίσουμε έναν αριθμό κινήσεων σε ένα αντικείμενο. Η παράμετρος (n) ορίζει τον αριθμό της επανάληψης της κίνησης, ενώ η εντολή (image) ορίζει τον αριθμό της εικόνας που θα χρησιμοποιηθεί, για κάθε οκνητή του animation και η (delay) τον χρόνο που θα διατηρηθεί η εικόνα κάθε φορά. Π.Χ:
Load "AMOS_DATA:Sprites/Monkey-right.abk" : Get Sprite Palette
Sprite 9,150,50,11
MS="Anim 12, (1,4)(2,4)(3,4)(4,4)(5,4)(6,4) :"
MS=MS+"Move 300,150,150 ; Move -300,-150,75"
Amal 9,MS

Amal On 9
Direct

Αυτές οι δύο είναι οι βασικότερες εντολές για την κίνηση των αντικειμένων και χρησιμοποιούνται και με διάφορες παραλλαγές. Μία άλλη πολύ χρήσιμη εντολή είναι και η Jump(επαναλειτουργία ενός προγράμματος) J label , που μας βοηθάει να μεταβούμε σε κάποιο άλλο πρόγραμμα, απλά με τον ορισμό του ονόματος του (label). Αυτή η εντολή θυμίζει λίγο τις αντίστοιχες στην κανονική BASIC, GoTo και GoSub, μόνο που εδώ ορίζουμε όνομα και όχι αριθμό γραμμής. Συνεχίζουμε με τις μεταβλητές και τον τρόπο έκφρασής τους. Η πρώτη είναι η LET(Καθορίζει μία τιμή σε έναν καταχωρητή) L register=expression , αυτή η εντολή καθορίζει την τιμή της μεταβλητής που ορίζουμε και η λει-

τουργία της είναι η ίδια με την ίδια της BASIC, μόνο που αλλοζέει η σειρά αρίθμησης. Το φάσμα των μεταβλητών είναι από -32768 έως +32768. Υπάρχουν τρία είδη καταχωρητών για την αποθήκευση των μεταβλητών: α) Εσωτερικοί, β) Εξωτερικοί και γ) Ειδικοί. Οι πρώτοι είναι δέκα και έχουν σαν αρχικό το γράμμα R και συνοδεύονται από τους αριθμούς 0-9 (R0-R9). Οι επόμενοι είναι 26 και χρησιμοποιούνται για το πέρασμα των πληροφοριών ανάμεσα στις ρουτίνες της AMAL, και συμβολίζονται με τα γράμματα της Αγγλικής αλφάβητου (RA-RZ). Οι τελευταίοι καταχωρητές αναφέρονται στην κατάσταση των αντικειμένων. Αποτελούνται από τρεις τιμές, έχοντας τις δύο από αυτές πάντα σταθερές (X,Y). Π.Χ:

```
Load "AMOS_DATA:Sprites/Frog_Sprites.abk" : Get Sprite Palette
Flash Off : Channel 2 To Bob 1 : Bob 1,300,100,1
MS="Loop: Let A=A+1 ; "
MS=MS+"For RO=1 To 5 ; Next RO ; Jump Loop"
Amal 2,MS
Amal On 2 : Direct
```

Aυτά τα loops μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να κάνουν και πολύπλοκες κινήσεις ορισμένων σημείων από κάποιο παιχνίδι. Ένας απλός συνδιάσμός του FOR και του NEXT φαίνεται στο παράδειγμα που ακολουθεί:

```
Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk" : Get Sprite Palette
Sprite 8,130,60,1
CS="Loop: For RO=1 To 320 ; Let X=X+1 ; Next RO ; "
CS=CS+"For RO=1 To 320 ; Let X=X-1 ; Next RO ; Jump Loop"
Amal 8,CS : Amal On 8 : Direct
```

Mπορεί αυτές οι εντολές να καταφέρνουν να μετακινούν ορισμένα αντικείμενα με αρκετά καλό αποτέλεσμα, αλλά όταν χρειάζομαστε μία πολύ απαλή και συγχρόνως γρήγορη κίνηση, σαν και αυτήν που χρησιμοποιείται στα παιχνίδια τότε η εντολή που είναι απαραίτητη είναι η PLAY. Με την εντολή αυτή μπορείς να μετακινήσεις ένα αντικείμενο ή και μία ομάδα αντικειμένων, σε όποια κατεύθυνση μπορείς να φαντοστείς. Το πλεονέκτημα αυτής της εντολής είναι ότι μπορείς να αποθηκεύσεις όλες τις κινήσεις που θέλεις να εκτελέσει στην μνήμη της AMAL και μετά θο γίνουν αυτόματα από την εντολή. Γι'αυτό πρέπει μετ'ό την εντολή να ακολουθεί κάποιος αριθμός (path), ώστε να ορίσουμε πιο "κομμάτι" από την μνήμη θέ-

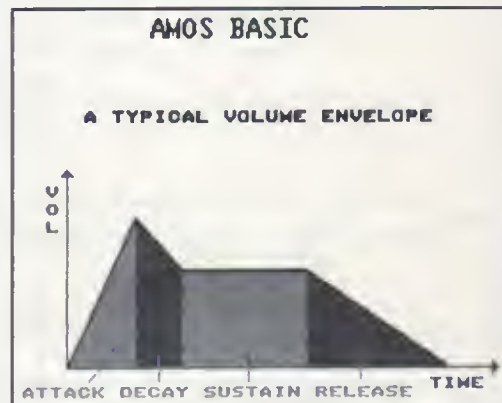
λουμε να εκτελεστεί. Αλλά πώς μπορούμε να καλέσουμε ένα πρόγραμμα από την μνήμη της AMAL; Αυτό γίνεται άμεσα με την εντολή AMAL n,a\$ ή AMAL n,r ή AMAL n,a\$ to address, αναλόγως το σημείο που βρίσκεται το κομμάτι που θέλουμε να καλέσουμε από την μνήμη. Το "n" είναι ο αριθμός του καναλιού που θέτουμε το animation, και έχει μέγεθος από 0 έως 63. Οι άλλες δύο λειτουργίες είναι για καθορί-

OΙ εντολές FOR και NEXT που χρησιμοποιούνται εδώ, θα εξηγηθούν αναλυτικότερα παρακάτω. Η επόμενη εντολή IF (Ενδιάμεσος έλεγχος σε πρόγραμμα) If test Jump L, ελέγχει το πρόγραμμα της AMAL και βασισμένη στο αποτέλεσμα συνεχίζει ή όχι την κανονική λειτουργία του προγράμματος. Αυτή η εντολή "συνοδεύεται" και με τις then και else για να δοθεί πλήρη νόημα στην πρόταση. Π.Χ: If X>100 then Jump Label else Let X=X+1. Η μεταβλητή "test" μπορεί να εκφραστεί και με τα σήματα: <> > < =. Στον έλεγχο που γίνεται με την μεταβλητή Label, το μόνο που ελέγχεται είναι το πρώτο γράμμα της εντολής, γι'αυτό το προηγούμενο παράδειγμα μπορεί να γραφτεί και έτσι: If X>100 then J L else L X=X+1. Αυτό για να μπορείς να καταλάβετε καλύτερα όταν θα δείτε ένα έτοιμο πρόγραμμα στην AMAL. Τώρα θα αναφερθούμε στις εντολές που χρησιμοποιήσαμε στο προηγούμενο πρόγραμμα. Οι For To Next (Loop μέσα στην AMAL), χρησιμοποιούνται για μία γρήγορη εναλλαγή ακόμα και ενός αντικειμένου από το ένα σημείο του προγράμματος σε ένα άλλο με την βοήθεια των καταχωρητών. Οι τιμές των δύο εντολών πρέπει να βρίσκονται σε συσχέτισμό και να έχει οριστεί από την αρχή ο αριθμός των loops. Π.Χ:

```
For reg=start To end
: :
Next reg
```

σμένο σημεία της μνήμης, που φυσικά θα πρέπει να έχουν οριστεί από την αρχή του προγράμματος, αφού υπάρχουν πολλές παραλλαγές των διευθύνσεων. Αυτές είναι οι βασικότερες εντολές της AMAL, φυσικά υπάρχουν και άλλες που δεν θα τις εξηγήσουμε αναλυτικά γιατί υπάρχουν σε έτοιμα παραδείγματα στην main disk, απλά θα τις

αναφέρουμε για μεγαλύτερη ευκολία. Αρχίζουμε με την AMAL ON [n], που σταματάει ή επανολειτουργεί ένα πρόγραμμα της AMAL, AMAL FREEZE [n], "παγώνει" το πρόγραμμα για ένα διάστημα, =AMREG=, που σου δείχνει τα περιεχόμενα των καταχωρητών "κατευθείαν από την BASIC, AMPLAY, ελέγχει το animation που παράγεται από την εντολή PLAY, =CHANAN, ελέγχει ξεχωριστά κάθε ένα κανάλι από το animation, και μας πληροφορεί αν είναι σε θέση να λειτουργήσει, AMALERR, μας δείχνει το σημείο του animation όπου υπάρχει το λάθος, CHANNEL n TO SCREEN DISPLAY d, μεταβιβάζει μία εικόνα σε ένα κανάλι του animation, και μετά μπορεί η εικόνα να χρησιμοποιηθεί σαν Background για το



animation, CHANNEL n TO SCREEN OFFSET d, κάνει το ίδιο με την προηγούμενη, μόνο που την εικόνα δεν την χρησιμοποιεί σαν Background, αλλά σαν Scrolling, CHANNEL n TO SCREEN SIZE s, αλλάζει το μέγεθος της εικόνας σε άξονες X,Y. Στην συνέχεια υπάρχουν ορισμένες εντολές που κάνουν εσωτερικό έλεγχο, όπως η AUTOTEST (tests). Η μεταβλητή (tests) περιέχει όλες τις εντολές που έχουμε αναφέρει προηγουμένως, και ακόμα άλλες που δεν έχουμε αναφέρει. Για παράδειγμα:

```
Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk"
Sprite 8,130,50,1 : Get Sprite Palette
AS="AUTOTEST (If RO<>XM Jump Update"
AS=AS+"If R1<>YM Jump Update else eXit"
AS=a$+"Update: Let RO=XM; Let R1=YM; Direct M)" : Rem End of AU
AS=AS+"M: Move RO-X,R1-Y,20 Wait;" : Rem Try changing 20 to other values
Amal 8,AS : Amal On
```

Στο επόμενο USER, η συνέχεια και το τέλος της AMOS BASIC.

FILIP SOFT COMPUTERS



ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45
ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ
ΤΗΛ: 46.11.309

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REALTIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODULATOR A520

ΣΚΑΚΙ-TABΛΙ

- ELECTRONIC CHESSPARTNER
- CHESS TEAM-MATE
- POCKET CHESS
- SENSORY BACKAMMON

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" 5.25"

- BASF EXTRA HD/2D
- BASF EXTRA 2S/2D
- POWER HD/2D
- TDK 2S/2D
- VEBRATIM 2S/2D
- VEBRATIM TEFLON 2S/2D
- DATAFLEX 2S/2D
- SONY 2S/2D
- PARROT 2S/2D
- JVC HD/2D
- FUJI COLOR HD/2D
- EAGLE 2S/2D
- 3M DS/DD
- MAXELL MF/2DD
- AMSOFT 3"
- NO NAME 2S/2D

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

- AddLib MUSIC SYNTHESIZER CARD
- PC-cillin VIRUS IMMUNE SYSTEM
- MOUSE
- JOYSTICK CARD

JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO JUNIOR
- QUICK GUN TURBO6
- ZIP8TICK Superpro
- NAVIGATOR
- PYTHON2/Nintendo
- PACMAN
- MEGABLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICKSHOT-PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- SPEEDKING-PC

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ
COMPUTERS
& TV GAME 2600

PC COMPATIBLES GAMES

- LARRY III
- A-10 TANK KILLER
- CODE-NAME ICEMAN
- BRUCE LEE LIVES
- RAIL ROAD TYCOON
- PIRATES
- F-15 STRIKE EAGLE II
- F-16 COMBAT PILOT
- FALCON F-16
- GUNSHIP
- SIMCITY
- ROCKET RANGER
- SHADOWGATE
- RESOLUTION 101
- MILLENIUM 2.2
- XENOMORPH
- THUNDERSTRIKE
- CONQUEST OF CAMELOT I
- HERO'S OUEST
- THE COLONEL'S BEQUEST
- BLACK HOLE
- F-19 STEALTH FIGHTER
- DAVID WOLF
- RED STORM RISSING

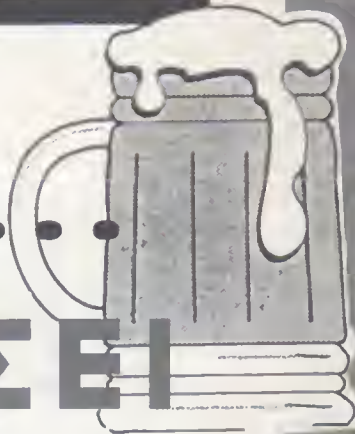
- STELLAR 7
- CASTLE MASTER
- M1 TANK PLATOON
- STAR TREK V
- SHINOBI
- THEIR FINEST HOUR
- GHOST'S N GOBLINS
- STRYX
- HARRIER SIMULATOR

BIT 72 Video Game
NITENDO Compatible
ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ NITENDO

AMIGA GAMES

- THE CRISTAL
- CAPTIVE
- NITRO
- MANHUNTER II
- HERO'S OUEST
- KINGS OUEST IV
- POLICE OUEST II
- A-10 TANK KILLER
- CHRONO OUEST I
- CHRONO OUEST II
- TERRORPODS
- OBLITERATOR
- BARBARIAN
- CARTHAGE
- SHADOW OF THE BEAST I
- SHADOW OF THE BEAST II
- ANARCHY
- INFESTATION
- STRYX
- NEVERMIND
- MENACE
- MATRIX MARAUDER
- CAPTAINFIZZ
- DEJAVU I
- DEJAVU II
- SHADOW GATE
- UNINVITED
- PIRATES
- STUNT CAR RACER
- CHALLENGERS
- AIR BORNE RANGER
- ABSS JANE SEYMOUR
- TV SPORTS FOOTBALL
- THE KILLING GAME SHOW
- PUZZNIC
- MANCHESTER UNITED
- FIGHTING SOCCER
- DRAKKHEN
- TOTAL RECALL
- HAMMERFIST
- RESOLUTION 101
- FALLEN ANGEL
- XIPHOS
- THEME PARK MYSTERY
- XENOMORPH
- BATTLE COMMAND
- NIGHT HUNTER
- THUNDER STRIKE
- SHADOW WARRIORS
- ASTAROTH
- CASTLEMASTER
- AWESOME
- NINJA SPIRIT
- MIDNIGHT RESISTANCE
- X-OUT
- DYNAMITE DUX
- WILD STREET
- THE RUNNING MAN
- THE LAST NINJA II

USER ΓΙΑΤΙ... ΕΤΣΙ ΜΑΣ ΑΡΕΣΕΙ



Μια που ήρθε πια για τα καλά η Ανοιξη και σε λίγο έρχεται το καλοκαίρι καλό θα είναι να φροντίσετε λίγο και τα σώματά σας.

Βγάλτε λοιπόν από το μπασούλο τα κατασκονισμένο joystick σας, βρείτε από εκεί που έχετε πετάξει τις δισκέτες με το Daley Thompson Super Test ή το Decathlon και αρχίστε αμέσως την εξάσκηση.

Σε λίγες μέρες θα κάνετε τέτοια ποντίκια που σίγουρα θα τα ζηλέυε και η Amiga σας(κι αν δεν έχετε Amiga τότε η Amiga του φίλου σας. Δεν μπορεί όλο και κάποιος φίλος σας θα έχει μια Amiga).

Αυτή όμως η εποχή ευνοεί πολύ και τη διάδοση ανεκδότων.

Γι' αυτό και εμείς πιστοί στο πνεύμα της εποχής σας παραθέτουμε παρακάτω το TOP-TEN των συντομότερων ανεκδότων που έχουν σχέση με computers γι' αυτόν τον μήνα.

Εχουμε λοιπόν:

- 1) Ευχαριστημένος χρήστης Spectrum
 - 2) Σκέφτομαι να πάρω στον Spectrum μου μια επέκταση μνήμης
 - 3) Αγόρασα πρωτότυπο το X-copy
 - 4) Αγόρασα Amiga χωρίς joystick
 - 5) Είμαι σε δίλημμα για το πιο πρόγραμμα μουσικής να πάρω στον PC
 - 6) Αγόρασα modulator για τον PC συμβατό μου
 - 7) Αγόρασα ATARI για να έχω multitasking
 - 8) Εβαλα στον ATARI μου blitter
 - 9) Τελείωσα το Shadow of the beast II χωρίς άπειρες ζωές
 - 10) Κυκλοφόρησε το USER την πρώτη του μηνός
- Ας μιλήσουμε όμως τώρα για κάτι άλλο. Αλήθεια εσάς άμα σας ρωτούσαν πόσο θα αγοράζατε το Shadow of the beast II, τι θα απαντούσατε;

- Μα όσο ακριβώς κάνει.

Και εσάς άμα σας ρωτούσαν το ίδιο κυριέ μου τι θα απαντούσατε;

- Το πολύ 5000. Δραχμή παραπάνω.

Και εσάς ωραία μου κυρία;

- Μα τι λέτε τώρα; Γίνονται αντιγραφές σ' αυτά;

Εγώ πάντως το Shadow of the beast II το αγόρασα μόνο ένα πεντακοσάρικο από το φίλο μου το Μπάμπη τον πειρατή. Χαζός είμαι;

Και τώρα θέλω να σας κάνω μια ερώτηση. Εχω μια απορία. Γιατί λένε πως η Amiga έχει 4096 χρώματα.

Εγώ μετά από πολύ ψάξιμο βρήκα πως έχει το πολύ 6 χρώματα. Λοιπόν μετρήστε. Εχουμε το κουτί της που είναι ανοιχτό μπέζ, το πληκτρολόγιο που έχει μερικά πλήκτρα λίγο πιο σκούρα και μερικά πιο ανοιχτά, τα γράμματα πάνω στο πληκτρολόγιο που είναι μαύρα, το λαμπάκι του power που είναι κόκκινο και το λαμπάκι του drive το οποίο είναι πράσινο.

Σύνολο λοιπόν 6 χρώματα. Ε, που στο καλό βρίσκονται τα υπόλοιπα 4090;

Και στον Atari τα ίδια ισχύουν όπως και στον Amstrad.

Στο μόνο computer που δεν έχω αυτήν την απορία είναι στο Spectrum αφού πράγματι αν μετρήσει κανείς τα χρώματά του, συμπεριλαμβανομένου και του μικρού εκείνου ουράνιου τόξου που υπάρχει στην κάτω δεξιά του γωνία (ναι καλά καταλάβετε, μιλάω για το Spectrum με τα λαστιχένια πλήκτρα) θα τα βρείτε οχτώ.

Αλήθεια δεν σας φάνηκε τίποτα περίεργο σε αυτό το ευθυμογράφημα; Δεν προσέξατε κάτι το παράξενο;

Τι όχι καλέ;

Μα στ' αλήθεια δεν προσέξατε ότι μέχρι στιγμής δεν ανέφερα τίποτα για τον αρχισυντάκτη;

Μα μην ανησυχείτε δεν θα κρατήσει αυτό για πολύ καιρό ακόμα.

Από δω και πέρα λοιπόν αποφάσισα να τον φωνάζω Indiana Jones ή καλύτερα Indy.

Μη ρωτάτε το γιατί.

Να βλέπετε αυτή η ομοιότητα με το μαστίγιο...

Και τώρα πρέπει να τελειώνω γιατί αν κάνω διαφορετικά τότε σίγουρα δε θα ξαναδιαβάσετε ευθυμογράφημα μου(κούφια η ώρα).

Θέλω όμως να σας επισημάνω -και αυτό δεν είναι αστείο- πως μπορείτε εάν φυσικά θέλετε (καλέ τι λεω) να γράψετε τη γνώμη σας για τα ευθυμογραφήματα που έχετε διαβάσει μέχρι τώρα σε αυτό το περιοδικό και να τη στείλετε στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού ή να τηλεφωνήσετε εάν έχετε modem στην crazy bbs όποτε θέλετε μετά τις εννέα το βράδυ στο τηλέφωνο 6447595.

Γειά σας και μην ξεχνάτε:

Το υπουργείο υγείας προειδοποιεί.

Το ευθυμογράφημα θλάπτει σοβαρά την υγεία σας.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΚΕΝΤΡΟ ΜΝΗΜΗΣ AMIGA, ATARI, 05,1,2,4 MB. TURBO 68010-10 MHZ. ΤΗΛ: 27.90.041 / 28.15.256 κος Γιάννης

Πωλείται **AMIGA 500**, καινούργια με πλήθος παιχνιδιών και προγραμμάτων, 2 joystick, mouse, τραπεζοειδή, και monitor 1084S. Όλα μαζί 165.000 δρχ. Τηλ: 58.20.399 κάθε μέρα 2-4.30 μ.μ. Θεόπιστος.

A **AMIGA 500** ολοκαινούργια 1MB, δεύτερα drive, έγχρωμο στέρεο μάνιτορ, λόγω αгарάς άλλου υπολογιστή. Τηλ: 25.17.602 Πάνος

Πωλείται **PHILIPS MSX2-NMS 8280**, με 2 drive 3.5, image digitization, genlock επαγγελματικό, προγράμματα υποτιτλισμού. Ιδανικό για φωτογράφους, + παιχνίδια και εφαρμογές. Τηλ: 3420571 - 3423565 κος Μαραγκός Νικόλαος

Κάντε την **AMIGA** σας 2500 MB, με ρολάι και διακόπτη. Τιμή: 66.000 δρχ. ΤΗΛ: 28.15.256 / 27.90.041 κος Γιάννης.

A **AMIGA SOFT CLUB** προσφέρει public domain προγράμματα εφαρμογές, utilities, και demos σε Sony διακέτες από Γερμανία και Αγγλία. Επίσης joysticks και επεκτάσεις μνήμης 22000 δρχ. Πάμφθηνες συνδρομές μόνο 2000 δρχ. Όλα εγγυημένα. Τηλ: 51.44.589 Χάρης Soft.

A **AMSTRAD USERS** προλάβετε : Modulator MP2 (από κουτί του) 6.000 διακέτες με πολλά αξιόλογα προγράμματα 700 (διακέτα + πρόγραμμα) Τηλ: 34.71.056 Γιώργος

H **DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑΕΙ ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΜΕ ΓΝΩΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΛΑΒΕΙ COMPUTER SHOP ΣΤΗΝ ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ. ΤΗΛ: 58.11.532**

H **DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑΕΙ ΠΩΛΗΤΗ ΓΙΑ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΩΝ ΠΡΩΤΟΤΥΠΩΝ ΤΗΣ. ΤΗΛ: 58.11.532**

M **odem Hyundai 1200** external, ιδανικό για AMIGA-ATARI-PC, με πρόγραμμα επικοινωνίας. Τιμή 17000. Με την αγορά δώρα συνδρομή στην CRAZY Bbs. Τηλ: 64.47.595.

A **AMIGA H** Tarkus Team τώρα και στην Ελλάδα. Demos, Utilities, xxxPictures και άπειρες ζωές στα παιχνίδια. Διοκέτες από 150 δρχ. ΤΗΛ: 58.16.747 Χάρης μετά τις 3:00 μ.μ.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνείτε τώρα: 63.94.946 Σπύρος.

Π **ΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL** για Spectrum - Commodore 64 - Amstrad 464 (tetris, dan dare II, match day, saboteur II κ.λ.π) 500 δρχ. η κασοέτα. Επίσης παιχνίδια και προγράμματα για Amiga. Τηλ: 58.20.399 9π.μ - 15μ.μ Ουμπέρτα

Πωλείται **Hard disk A590** για AMIGA με 2MB RAM, και τραπεζοειδή 130.000. Πληροφορίες 46.36.998 από 21.00-23.00 μ.μ. Σπύρος.

Πωλείται τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, 2κάναλη τηλεκατεύθυνση HITEC, starter και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ ή ανταλλάσσονται με AMIGA 500 ΤΗΛ: 5820399 από 8.30-4.30 Τάσας

S **ONY 2DD UNLABEL (3.5)** 155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 (10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ) 1.100 ΔΡΧ, SONY 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15%. ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100% ΤΗΛ: 64.23.274

Εχετε PC με προβλήματα από VIRUS; Αναλαμβάνουμε να τα καθαρίσουμε με 1.500 δρχ!! Τηλ: 76.63.251 Ανδρέας.

P **C XT (10MHZ)** μεταφερόμενος, με θόνη Hercules /CGA (περιλαμβάνει και εξωτερική θόνη) 2 drives 5.5, PC mouse. Τιμή 120.000 δρχ. Με οκληρό δίσκο 20MB 150.000. Τηλ: 9522086 Ρενάτο ώρες γραφείου.

Πωλείται **AMIGA 2000**, 2 drive 3.5, και ένα 5.5, bridge board XT, genlock και

οκληράς δίσκος 20MB. Τιμή 400.000 με έγχρωμο monitor 1084 450.000 δρχ. ΤΗΛ: 95.22.086 κος Ρενάτο ώρες γραφείου.

Πωλείται **EYRO PC SCHNEIDER** + βιβλία, πολλές διακέτες. Σε άριστη κατάσταση 85.000 δρχ. Τηλ: 76.44.238 Λεάνδρος

Πωλείται **Commodore 128** με drive 1570, πολλά βιβλία και διακέτες. Πληροφορίες Γανώσης Σταμάτης τηλ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

Προσφορές: **COMMODORE 18.000**, **ATARI 520 STFM 69.000**, **AMIGA 500-1000-2000** από 98.000. **LAPTOPS, PC, AT 286/386**, Τηλεοράσεις, monitors, joysticks, διακέτες. Ανταλλαγές φθινό service. Τηλ: 59.89.701 Χρήστος.

A **AMIGA** περιφερειακά: MIDI, **SAMPLER, HARD DISK, EXPANSION RAM**. Εξειδικευμένο **SERVICE** και επισκευές αυθημερόν. **NEW FAT AGNUS 1MB CHIP RAM**. ΤΗΛ: 24.75.030 Στέφανος.

Πωλείται monitor Commodore 1084, σε άριστη κατάσταση σχεδόν αμεταχείριστα + έξτρα προαφορές. Τηλ: 97.52.833 Κώστας 3-11μ.μ.

Πωλείται **Amstrad 6128** +joystick +πολλά παιχνίδια +utilities +οχεδιαστικά πρόγραμμα +καλύμματα +αντιγραφικά +περιοδικά +βιβλία basic +ελληνικές οδηγίες. Τιμή 85.000 τηλ: 22.33.633 3/6μ.μ Θέμης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΠΡΟΠΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΓΙΑ AMIGA 500. ΤΙΜΗ 10.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ: 46.30.699 ΛΕΥΤΕΡΗΣ.

**ΚΟΥΠΟΝΙ
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**ΣΥΜΠΑΝ
COMPUTERS**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ

* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ΤΚ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ΗΛΙΚΙΑ:

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΚ ΠΟΛΗ ΤΗΛ.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

ΗΛΙΚΙΑ ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΣΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

* ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ

* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

ΑΓΟΡΙ

■ ΝΙΩΣΕ τον κίνδυνο πίσω από
κάθε γωνία, να σε περιμένει!

■ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ το Έγκλημα, τους
Μεταλλαγμένους, τους
Εξωγήινους...

■ ΤΑΞΙΔΕΨΕ στον
22ο αιώνα όπου
δεν υπάρχει...
δικαιοσύνη. Μόνο
...ΔΙΚΑΣΤΕΣ!

■ ΔΙΑΒΑΣΕ τις νέες
(εγχρώμες) περιπέτειες
του δικαστή
DREDD!



STARRING

Joe Dredd as
THE JUDGE

Chopper as
THE SKY SURFER

Death as
JUDGE DEATH

Kenny as
THE PERP

Plus a cast of millions!!!

Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΓΟΡΙ ΒΛΑΠΤΕΙ ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ

Δ-8 **Super Shop**

PLAYVision



Το **ΝΕΟ** Στέκι των φανατικών **GAMERS**

✓ **COMPUTER GAMES**

✓ **TV-games**

πολλές
ΕΚΠΛΗΣΕΙΣ

✓ **BIT-72 Game Console**

✓ **GAMEBOY**

✓ **Sega 16 Bit**

✓ **ATARI 2600**

✓ **GAMATE Hand Held**

ΣΟΛΩΜΟΥ 34 · ΑΘΗΝΑ · Τηλ: (01) 36 17 774